Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

2 PEŁNE GRY

- HIT! DRACULA: THE DAYS OF GORE POLSKA WERSJA
- HIT! SNOW RIDER
- PLUS! 4 MINI GRY





NR 01-02/2009

7,90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1

DRACULA: THE DAYS OF GORE

DRACULA, KRÓL WAMPIRÓW PRAGNIE KRWI! OCAL ŻYCIE NIEWINNYCH!



GRA # 2

SNOW RIDER

WIRTUALNY TRENING PRZED GÓRSKIMI STOKAMI!



DODATKOWO

4 MINI GRY

AZADA
LUXOR 3
FISH TYCOON
PEGGLE NIGHTS

TOMB RAIDER UNDERWORLD

LARA CHYBA WYDOROŚLAŁA...

Fallout 3

REWOLUCJA I REWELACJA!

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

WOJNA JEST PIEKŁEM!

PLUS!

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

POZOSTAŁE RECENZJE ▪LEFT 4 DEAD ▪FOOTBALL MANAGER 2009 ▪COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 ▪MOTOGP 08 ▪NEED FOR SPEED: UNDERCOVER ▪CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ▪DEAD SPACE ▪PRO EVOLUTION SOCCER 2009 ▪FAR CRY 2 ▪SACRED 2 ▪MANILA NOWOŚCI ▪WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II ▪ELEMENTAL: WAR OF MAGIC ▪THE GODFATHER II

INDEX 324329 ISSN 1230-9044



Mount&Blade
... przetrwa najsilniejszy!
Otwarty świat rodem z gier MMO. Połączenie strategii, wartkiej akcji i elementów RPG. Rozstrzygnij losy Caladrii na polu bitwy!
Premiera: 06.11.2008*
Świat rodem z gier MMO. Rozbudowane i otwarte lokacje pełne przygód.
Krwawe bitwy na wzór starć znanych z serii Total War.
99,90 złotych
PL wersja kinowa
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
TaleWorlds Entertainment
paradox INTERACTIVE
©2008 Paradox Interactive. Wszystkie prawa zastrzeżone. Mount&Blade jest zastrzeżonym znakiem handlowym TaleWorlds.
*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

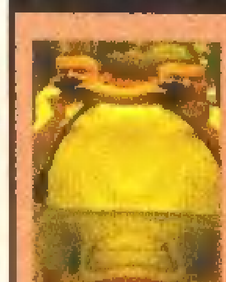
SPIS TREŚCI

WITAMY W GK! 01-02/2009 **STYCZEŃ-LUTY**

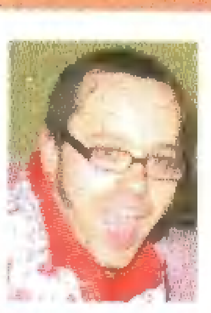
PŁYTA CD

RECENZJE

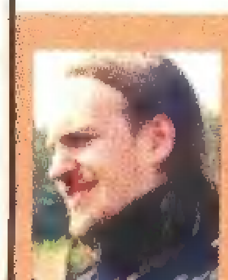
NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części), Deus Ex, Half-Life
Ostatnio Grane: L4D, Lego Batman, Tomb Raider Underworld



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000: Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: Far Cry 2, Puzzle Quest



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Red Alert 3, Crysis Warhead, Fallout 3

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great, Hakken

KOREKTA Joanna Kułakowska

REKLAMACJE PŁYT CD jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce

PEŁNE GRY

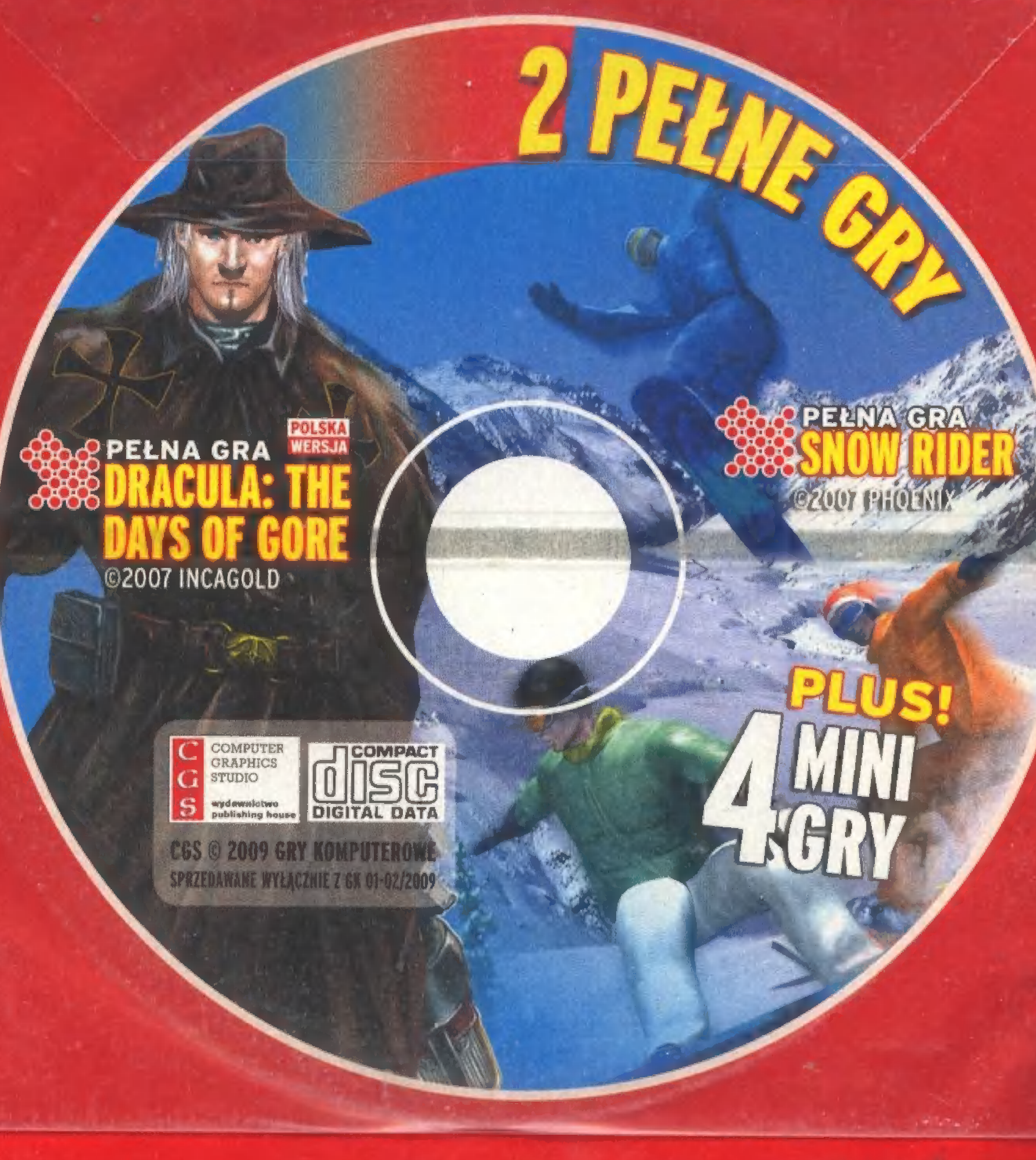


DRACULA: THE DAYS OF GORE

PLUS!
MINI GRY
• AZADA
• LUXOR 3
• FISH TYCOON
• PEGGLE NIGHTS



SNOW RIDER





DRACULA: THE DAYS OF GORE

Dracula, książę wampirów, znów pragnie krwi niewinnych. Czy dasz radę ocalić ludzi przed zagładą?

Dracula: The Days of Gore to krwawa strzelanka FPP. Historia rozpoczyna się w zaatakowanym przez nieumarłych Londynie. Ich ślady prowadzą do Transylwanii. Jednak dotarcie tam nie będzie proste, bo na naszej drodze stanie cała armia demonów i innych paskudnych potworów, służących najsłynniejszemu wampirowi świata. Chwyćcie więc osikowy kołek w dłoń i ruszamy.

Z PIEKŁA DO TRANSYLWANII I Z POWROTEM

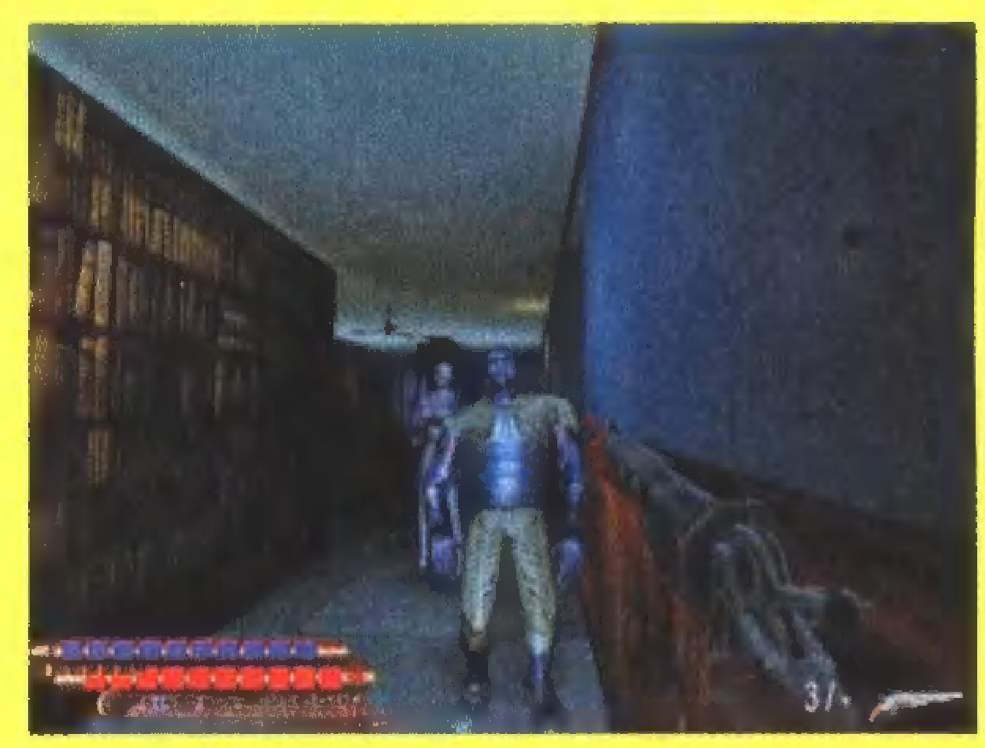
Zabawę zaczynamy na posterunku policji w Londynie. Zostaniecie zaatakowani przez dwóch przeciwników. Kiedy już napakujecie ich ołowiem, nie świętujcie, to nie koniec potyczki. Teraz należy zmienić broń na osikowy kołek (naciskamy klawisz numer 1), a następnie podejść do zwłok i nakierować celownik na bijące serce. Gdy ukaże się odpowiednia ikona, wyślijcie maszkarę na wieczny spoczynek. Jeśli nie zdążycie przebić przeciwnikowi serca kołkiem, ten powstanie i trzeba będzie ustrzelić go raz jeszcze. Warto również pamiętać, że za permanentnie wyeliminowanego potwora odzyskujemy jeden kwadracik straconego życia. Po zabiciu wrogów rozejrzyjcie się dokładnie po pomieszczeniu. Odkryjecie duży, czerwony, świecący kryształ. Strzelcie doń, po czym podejdźcie i zabierzcie pozostałości. Wyświetli się liczba kryształów, które trzeba jeszcze roztrzaskać pociskiem. Dlaczego? W trakcie przemierzania planszy zauważycie magiczne pola siłowe, uniemożliwiające przejście na drugą stronę. Niszcząc kryształy, usuwacie te przeszkody. Dość szybko powinniście znaleźć pierwszego zakładnika. To klęczący człowiek, otoczony niebieską poświatą. Uratowanie wszystkich ludzi uwięzionych przez demony oraz rozbicie kryształów to dwa niezbędne warunki ukończenia levelu. Na pasku w lewym dolnym rogu ekranu znajduje się kompas, wskazujący, w jakim kierunku należy pójść, by odnaleźć wszystkie cele. Zakładników oswobadzamy stając w pobliżu i czekając, aż naładuje się specjalny pasek. W tym czasie nie można niczego robić – ani strzelać do przeciwników, ani przeładowywać broni. A skoro już o niej mowa, zapewne zauważycie, że oprócz osikowego kołka są jeszcze cztery bronie. Rewolwer to uniwersalne narzędzie do likwidowania umarlaków, ponieważ mamy doń niekończącą się amunicję. Ukryty pod numerem trzy shotgun jest niezastąpiony w walce na bliższych dystansach. Pod czwórką zaś znajduje się minigun – potężna, ale niegrzesząca celnością broń. Najsilniejsza jest jednak kusza, albowiem spopiela trafionych wrogów. Dzięki niej nie musimy dodatkowo biegać z osikowym kołkiem, by dobijać potwory. Przemierzając levele, często zostaniecie zmuszeni do zapuszczania się w ciemne zakamarki. Wtedy bardzo pomocna okaże się latarka. Pamiętajcie jednak, że wyczerpuje ona niebieski pasek (ten w lewym dolnym rogu), który równocześnie stanowi wskaźnik energii potrzebnej do... biegania. To już wszystko, życzymy udanych łowów.

INFO

TYP GRY
Strzelanina FPP

WYMAGANIA
PIII 900 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Win 98/ME/2000/XP

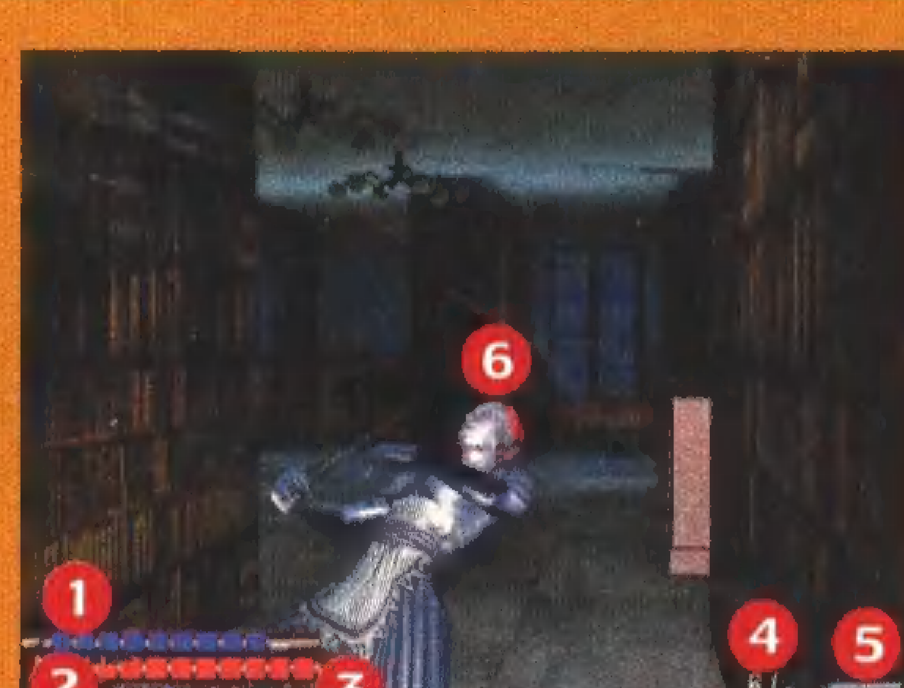




EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – pasek energii
2 – stan zdrowia
3 – kompas
4 – amunicja
5 – aktualnie wybrana broń
6 – celownik

STEROWANIE
W, A, S, D – poruszanie się
Spacja – skok
C – kucnięcie
Shift – bieg
LMB – strzał
RMB – przybliżenie widoku



1-5 – wybór broni
R – przeładowanie
F – latarka

OPCJE MENU
Start – rozpoczęcie gry
Jak grać – klawiszologia
Opcje – ustawienia gry
Wyjście – powrót do Windows ■


„LEGENDARY TO EKSPLOZJA EMOCJI OD POCZĄTKU DO OSTATNICH MINUT GRY... NIE MOŻEMY CZEKAĆ DŁUŻEJ!"
IGN.COM
LEGENDARY
MITY... POTRAFIĄ ODGRYŹĆ GŁOWĘ!
PREMIERA 27.11.2008*
PUBLISHED BY
GAMECOCK MEDIA GROUP
CREATED BY
SPARK
onet.pl
PLANETA fm
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
PL
99,90
PC DVD ROM
www.legendary.gram.pl
© 2008 Spark Unlimited, Inc. LEGENDARY jest znakiem towarowym Spark Unlimited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Używany przy autoryzacji Gamecock Media Group. Windows, przycisk Start systemu Windows Vista i Xbox 360 są znakami towarowymi grupy firm Microsoft oraz „Games for Windows" i przycisk Start systemu „Windows Vista" są używane na licencji Microsoftu „PS3" i „PLAYSTATION" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.



WERSJA ANGIELSKA

SNOW RIDER



W końcu nadeszła zima, czas wyruszyć na górskie stoki. Ale przedtem proponujemy wirtualny trening

Snow Rider z pewnością zainteresuje wszystkich miłośników snowboardu. Nie możecie doczekać się momentu, gdy sami staniecie na szczycie i popędzicie w dół po śnieżnym puchu? Ten tytuł oferuje przedsmak tych przeżyć.

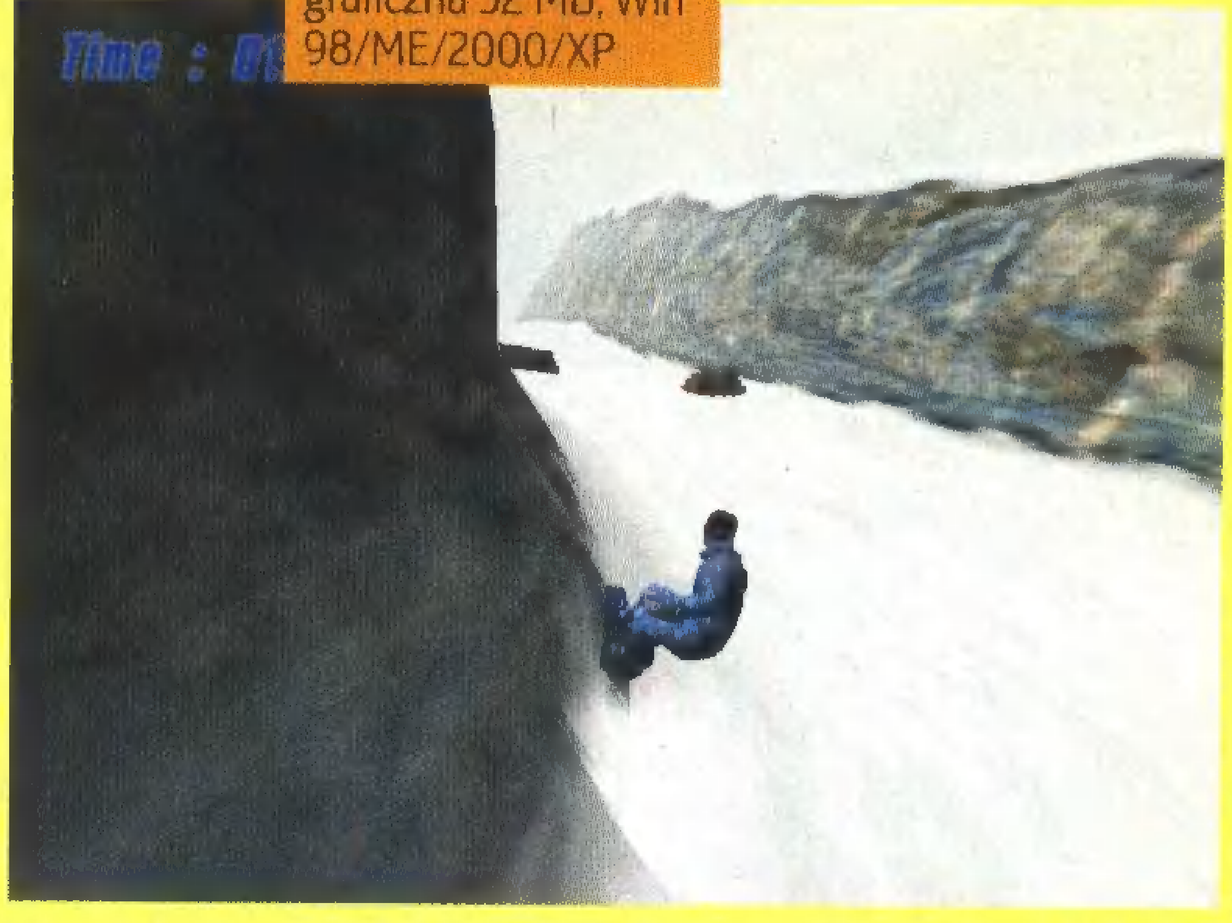
SZUSUJĄC PO STOKACH

Po włączeniu gry w pierwszej kolejności trzeba wybrać zawodnika. Następnie decydujemy się na jedną z trzech dostępnych konkurencji. W Slalom Scores niebieskie flagi należy omijać z lewej strony, zaś czerwone z prawej. Każda minięta z niewłaściwej strony chorągiewka to trzy karne sekundy, dodane do czasu przejazdu. Niezaliczenie pięciu oznacza dyskwalifikację. Jeżeli przewrócimy się podczas jazdy, nastąpi automatyczny restart i powrót na trasę – zawsze przed miejscem, gdzie straciliśmy równowagę. Dlatego, gdy miniemy chorągiewkę, po czym upadniemy, powróciwszy na stok, nie musimy jej ponownie zaliczać. W trybie Token Dash Scores o końcowym wyniku decyduje czas przejazdu oraz ilość zebranych żetonów. Te ostatnie zostały rozrzucone na trasie w grupach po pięć sztuk. Zdobycie wszystkich pięciu da dodatkowe punkty. W trakcie jazdy można, oprócz monet, dostać dodatkowe ulepszenia. Magnes przyciąga znajdujące się w pobliżu żetony, przyczepność pozwala na wykonywanie ostrzejszych zakrętów, prędkość – na szybszą jazdę, a liczba pięćdziesiąt to dodatkowe punkty. Ostatni tryb, Sprint Scores, stanowi jazda na czas. Po wyborze konkurencji zauważycie, że twórcy przygotowali trzy różne trasy: Snowshoe Mountain, Frozen Pine Valley oraz Devils Run. Na razie dostępna jest tylko ta pierwsza. Aby odblokować drugą, trzeba przejechać Snowshoe Mountain i zająć miejsce na podium. W celu uzyskania dostępu do ostatniej musicie zająć premiowane miejsce na trasie Frozen Pine Valley. Kolejna sprawa to stopień zaawansowania, jaki posiadamy. Zaczynamy jako zawodnik o statusie początkującego, ale do odblokowania czekają jeszcze trzy inne. Zdobycie złotego medalu w danej konkurencji oznacza przeniesienie się na poziom zaawansowany. Zajmując dwa pierwsze miejsca, zostaniemy profesjonalistą, zaś komplet zwycięstw da nam tytuł mistrza. Warto dodać, że osiąganie kolejnych stopni w rankingu umożliwi pojawienie się w rozgrywce nowym snowboardzistom. Podsumowując, gra oferuje dość zróżnicowane tryby, co jest gwarancją doskonałej zabawy. Koniecznie przekonajcie się o tym sami.

INFO

TYP GRY
Sportowa

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/ME/2000/XP





EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – czas przejazdu
2 – liczba zebranych żetonów (opcjonalne – zależy od trybu)
3 – punktowy bonus
4 – aktualnie zebrane żetony (opcjonalne – zależy od trybu)
5 – żetony (opcjonalne – zależy od trybu)



STEROWANIE
Strzałka w lewo/prawo – skręcanie
A – przyspieszanie
Z – hamowanie
Shift – skok
Esc – menu

OPCJE MENU

Continue game – kontynuacja gry
New game – rozpoczęcie gry
High scores – najlepsze wyniki
Options – ustawienia gry
Exit – powrót do Windows ■



WAR LEADERS
CLASH OF NATIONS
NAPISZ HISTORIĘ OD NOWA!
Sięgnij po zwycięstwo w strategii łączącej zaciekłe, dynamiczne batalie RTS oraz zaawansowaną taktykę gry turowej! Panuj na lądzie, powietrzu i morzu!
Ponad 250 jednostek do wyboru
Realistycznie odwzorowane historyczne lokacje
Spektakularne batalie w powietrzu, na lądzie i morzu
Patron medialny
onet.pl
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
ENIGMA
PL
WERSJA KINOWA
99,90 ZŁOTYCH
DOBRA CENA
Premiera: 23.10.2008r*

AZADA





Azada to jedna z najciekawszych wersji shareware, zamieszczonych ostatnio na naszej płycie. Główny bohater trafia do magicznego pokoju, przyzwany przez poszukiwacza skarbów Tytusa. Na owego biedaka rzucono potężne zaklęcie i tylko Ty, Drogi Graczu, możesz je zdjąć. Aby tego dokonać, musisz odzyskać 10 fragmentów obrazu, w którym uwięziono Tytusa. Jak je zdobyć? W określonym czasie trzeba wykonać szereg zadań. To właśnie one są najmocniejszą stroną niniejszej gry. W sumie dostajemy ponad 40 unikalnych i bardzo zróżnicowanych zagadek, wymagających logicznego myślenia, dobrego refleksu, kojarzenia faktów oraz spostrzegawczości. Na tę wciągającą zabawę macie jedną godzinę. ■

INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

LUXOR 3







Na naszych łamach zamieściliśmy kiedyś poprzednią część tej serii, a teraz udostępniamy kolejną odsłonę tej bardzo kolorowej, zręcznościowej gierki. Gra oferuje trzy różne tryby zabawy: Adventure, Free Play i Puzzle. W tym pierwszym chodzi o usunięcie wszystkich kulek znajdujących się na ekranie, nim te dotrą do końca trasy. W owym celu strzelamy różnokolorowymi bilami, starając się zestawić minimum trzy obok siebie. Free Play umożliwia tryb klasyczny, czyli to samo, co Adventure, ale bez fabularnego dodatku; Endless – możliwość grania bez limitu punktowego; Onslaught, gdzie niszczymy statuy; Crossing the Nile, gdzie z kolei trzeba utorować sobie drogę, by zabić skarabeusza przyczajonego na drugim końcu rzeki. Z kolei ostatnia opcja, Puzzle, daje nam ograniczoną liczbę bil na usunięcie wszystkich kul na planszy. Czas gry wynosi 60 minut. ■

INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 98/ME/2000/XP

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

FISH TYCOON





Fish Tycoon pozwala na stworzenie własnego akwarium. Ta mała gierka oferuje zaskakująco wiele możliwości. Hodowane ryby trzeba m.in. karmić, a w razie choroby leczyć. Nie wolno też zapominać o systematycznym rozbudowywaniu akwarium. Ponieważ to wszystko kosztuje, musicie najpierw zarobić pieniądze. Doskonale nadadzą się do tego specjalnie wyhodowane na sprzedaż okazy. Jakie? Tutaj twórcy dali graczom pole do popisu, pozwalając eksperymentować i łączyć dowolne gatunki. Wszystkie czynności szczegółowo wyjaśniono w specjalnym samouczku. I na koniec uwaga: czas gry stanowi czas rzeczywisty. Oznacza to, że upływa nawet, gdy komputer zostanie wyłączony. Nie zdziwcie się więc, gdy po dłuższej przerwie będziecie musieli karmić wygłodzone rybki. Niniejszą wersję shareware testujecie przez godzinę. ■

INFO

TYP GRY
Logiczna

WYMAGANIA
PII 400 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

PEGGLE NIGHTS





Przed wami gra logiczna wyróżniająca się bardzo fajną oprawą graficzną. W Peggle Nights chodzi o zniszczenie wszystkich pomarańczowych elementów na planszy. Nie jest to łatwe, bo zostały one ukryte w gąszczu innych klocków. Na wykonanie zadania każdorazowo macie określoną liczbę piłek. Po wystrzeleniu kulki tracicie nad nią kontrolę. Wtedy pozostaje już tylko obserwować, czy obliczona trajektoria okazała się właściwa. Jeśli tak, piłka po zniszczeniu klocków wyląduje w ruchomym zbiorniku i będzie można wystrzelić ją ponownie. Kolejne, coraz trudniejsze, plansze ukończycie dzięki całej masie bonusów (dodatkowe kule, rozdwajające się piłki itp.). W Peggle Nights możecie grać przez 60 minut. ■

INFO

TYP GRY
Logiczna

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 2000/XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

Gateway

color your world

SZORTY

■ Wyniki wszystkich konkursów możecie łatwo sprawdzić na naszej stronie WWW – przypominamy adres internetowy www.twojegry.com.pl

■ Gracze na Zachodzie już mogą się cieszyć kolejnym dodatkiem do Neverwinter Nights 2, zatytułowanym Storm of Zehir. Zbiera on całkiem pozytywne opinie. Zgadnijcie, kiedy ukaże się on u nas w kraju? Nie wiecie? Żaden wstyd – przedstawiciele polskiego dystrybutora też na razie nie wiedzą.

■ Znany komik, Bill Cosby, nie jest rozbawiony grami z serii GTA. Nie chodzi tu bynajmniej o krytykę samej produkcji, lecz fakt, że grają w nią nieletni, bo rodzice ignorują oznaczenia wiekowe. Ma gość rację, ale czy coś to zmieni?

■ Organizacja Electronic Entertainment Design and Research (EEDAR) opublikowała na łamach Forbesa paniczny raport o grach. Okazuje się, że użyte przez nich wyliczenia wykazują, iż tylko 4% produkcji z naszej branży przynosi jakikolwiek zysk, a większość inwestycji się nie zwraca. Najwyraźniej giganci z rynku elektronicznej rozrywki to filantropi albo... stosują inne narzędzia analityczne niż EEDAR i wychodzi im na to, że zarabiają. Fiskusowi również, bo nie zamyka firm.

■ W lutym ostatecznie pogrzebany zostanie przez studio NCsoft projekt o nazwie Tabula Rasa. Gracze pogrzebali go już wcześniej. Najnowsze dzieło Lorda Britisha nie spełniło w zasadzie niczyich oczekiwań. Dla ostatnich wiernych subskrybentów firma Tabula Rasa NCsoft przygotowała hojne prezenty na otarcie łez.

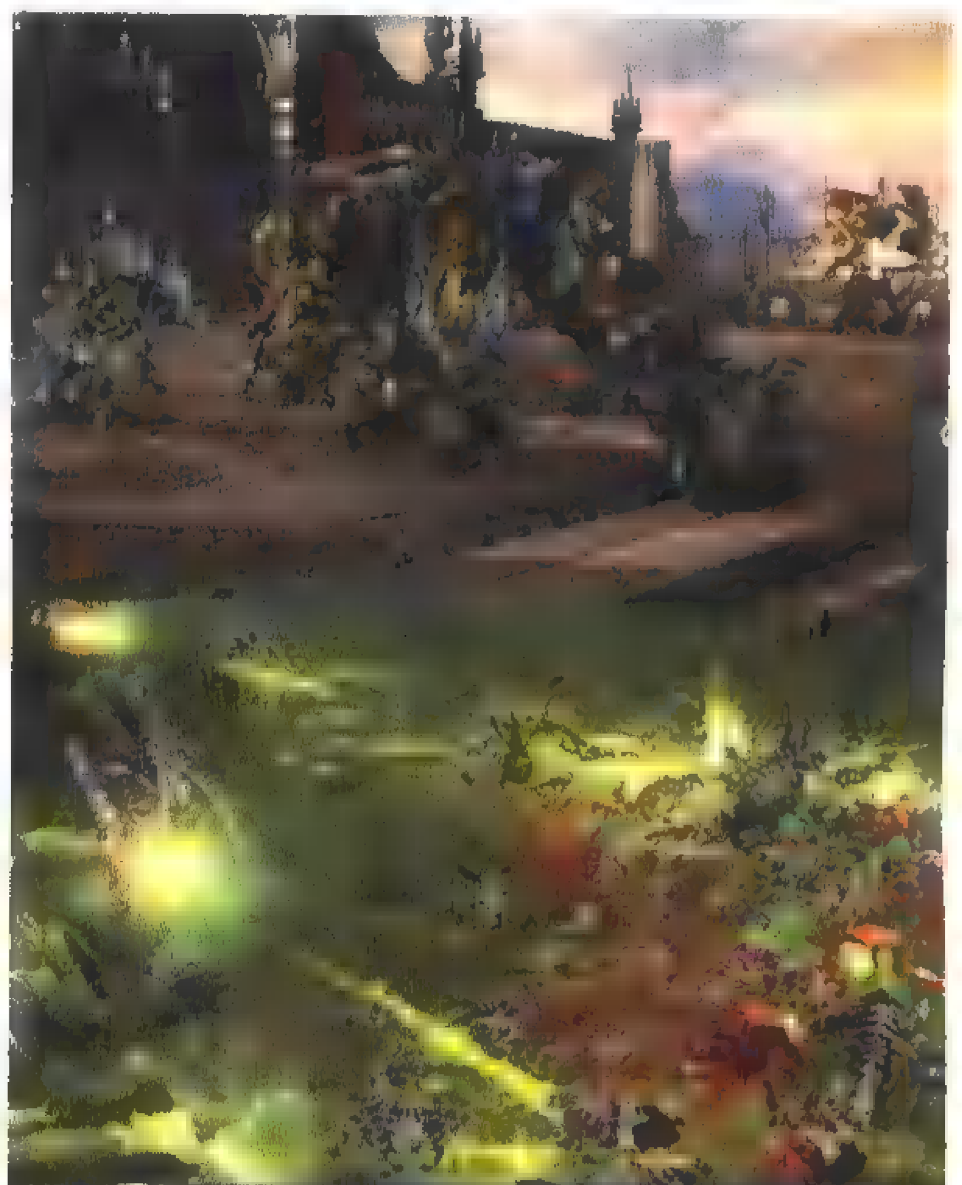
PREMIERA II KWARTAŁ 2009 **PRODUCENT** RELIC **WYDAWCA** THQ

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

W mrocznej przyszłości, w 40-tym tysiącleciu, istnieje tylko wojna. Za to w naszym, trzecim tysiącleciu istnieje pojęcie silnej marki. Taką właśnie jest niewątpliwie Warhammer 40.000 – figurkowa gra bitewna, stworzona przez Games Workshop.

Wykorzystywana z różnym skutkiem jako kanwa dla produkcji komputerowych, jakiś czas temu doczekała się naprawdę udanej inkarnacji – Dawn of War. Teraz ekipa ze studia Relic pracuje nad drugą odsłoną swej gry i wszystko wskazuje na to, że czeka nas spora dawka świetnej zabawy. Niby będzie to RTS, ale dalece odbiegający od standardów. Zresztą to chyba oczywiste dla osób znających gry ze znaczkiem Relic na pudełkach – każda kolejna coraz bardziej odchodzi od sztampy. Tym razem możemy spodziewać się połączenia taktycznej rozgrywki RTS – zbliżonej nieco do Company of Heroes – z elementami kojarzącymi się z... gatunkiem hack&slash. Dowodzić mamy skromnymi liczebnie, ale potężnymi pod względem możliwości siłami. Trzon grupy uderzeniowej w każdej misji wybierzemy z dostępnych dowódców. Utrata ich wszystkich oznacza porażkę w bitwie, więc warto o nich dbać. Do tego tu właśnie pojawia się nietypowy element – każdy z tych wojaków ma posiadać swoje drzewko rozwoju jak bohater gier h&s. Wybór optymalnej ścieżki rozwoju zapewne okaże się kluczowy dla rozgrywki podobnie jak odpowiednie wyekwipowanie startowych wojsk przed walką. O grafice nie ma co opowiadać, widzicie przecież obrazki obok tekstu. Warto za to wspomnieć, że w trybie kampanii wcielimy się w rolę dowódcy Space Marines, a naszymi przeciwnikami będą Kosmiczni Orkowie, Eldarzy i – fanfary! – Tyranidzi. Ta ostatnia frakcja nie została zaimplementowana w pierwszej grze z serii Dawn of War. ■







PREMIERA I KWARTAŁ 2010 **WYDAWCA** STARDOCK **PRODUCENT** STARDOCK

ELEMENTAL: WAR OF MAGIC

Nie mamy pojęcia, ile z osób czytających nasze pismo pamięta czasy, gdy świat zagrywał się w produkcję Master of Magic – grę strategiczną, która przeniosła w świat fantasy część koncepcji z tytułów Master of Orion i Cywilizacja.

Minęło wiele lat, do tematu czasem usiłowano wracać, ale za każdym razem kończyło się to częściową porażką ze względu na próby implementowania zaawansowanej grafiki. A przecież w tego typu grach wodotryski wizualne nie są koniecznością. Wie o tym doskonale studio Stardock, któremu zawdzięczamy mistrzowską serię Galactic Civilizations – często i gęsto porównywaną do kultowego cyklu Master of Orion. Dlatego cieszy nas, że to właśnie ta firma postanowiła stworzyć coś podobnego do gry Master of Magic. Produkcja nazywa się Elemental: War of Magic i – jak widać na obrazkach – nie zamierza zaskakiwać nas highendową grafiką. Oczywiście, obrazki pochodzą z bardzo wczesnej wersji silnika, więc zapewne nie oddają finalnego efektu zamierzonego przez twórców, ale jedno jest potwierdzone: ilustracyjno-komiksowa stylistyka. Niewiele jeszcze wiadomo o części taktycznej, w której rozgrywane będą bitwy. Za to – mimo że do wydania tytułu pozostał ponad rok – mamy kilka informacji na temat warstwy strategicznej. Bardzo duży nacisk położono na ekonomię, prawdopodobnie zaczniemy siwieć, kombinując, jak rozdzielić skromne zasoby na liczne przedsięwzięcia. Wiadomo też, że kluczową postacią uczynione zostanie nasze alter ego. W wyniszczonym świecie budowa nowych miast możliwa ma być jedynie na terenach przemienionych magią promieniującą z tej osoby. Tyle na zachętę – więcej wieści przekażemy pewnie za kilka miesięcy... ■









PREMIERA LUTY 2009 **PRODUCENT** EA REDWOOD SHORES
WYDAWCA ELECTRONIC ARTS

THE GODFATHER II

Jeśli korporacyjni tuzowie z EA zadowoleni są ze sprzedaży jakiegoś tytułu, to jego kontynuacja staje się nieunikniona. Najwyraźniej pierwsza gra stworzona na licencji „Ojca Chrzestnego" już na siebie zarobiła, bo prace nad kolejną idą pełną parą.

Zresztą The Godfather nawiązywał tylko do fabuły pierwszego z obrazów Coppoli... Historia, jaka będzie tłem w nowej produkcji, wiąże się z drugą częścią filmowej sagi mafijnej. „Wiąże się", gdyż wyznacza jedynie pewne punkty krytyczne, reszta rozgrywki ma być całkowicie otwarta. Wskoczymy w buty dona Dominica Corleone i zaczniemy budować nasze imperium przemocy oraz korupcji. The Godfather II ma zawierać rozwiązania z rozmaitych gatunków gier. Czekają nas rozbudowane partie dialogowe, dynamiczne strzelaniny i zarządzanie swoją „firmą". Do tego dużo czasu spędzimy jeżdżąc samochodami (oraz strzelając z nich). Trzeba przyznać, iż pomieszanie strategii ekonomicznej, cRPG i shootera to spore wyzwanie dla twórców. To znaczy, pomieszać toto łatwo, ale wykreować smakowitą ucztę dla graczy już znacznie trudniej. Optymizmem napawa fakt, że w warstwie wizualnej autorzy stawiają bardziej na specyficzny klimat i styl niż na najnowsze techniki graficzne. To pozwala mieć nadzieję, że The Godfather II tworzony jest z sercem, a nie jako kolejny benchmark nazwany dla niepoznaki grą. Szkoda byłoby marnować licencję o takim potencjale emocjonalnym... ■

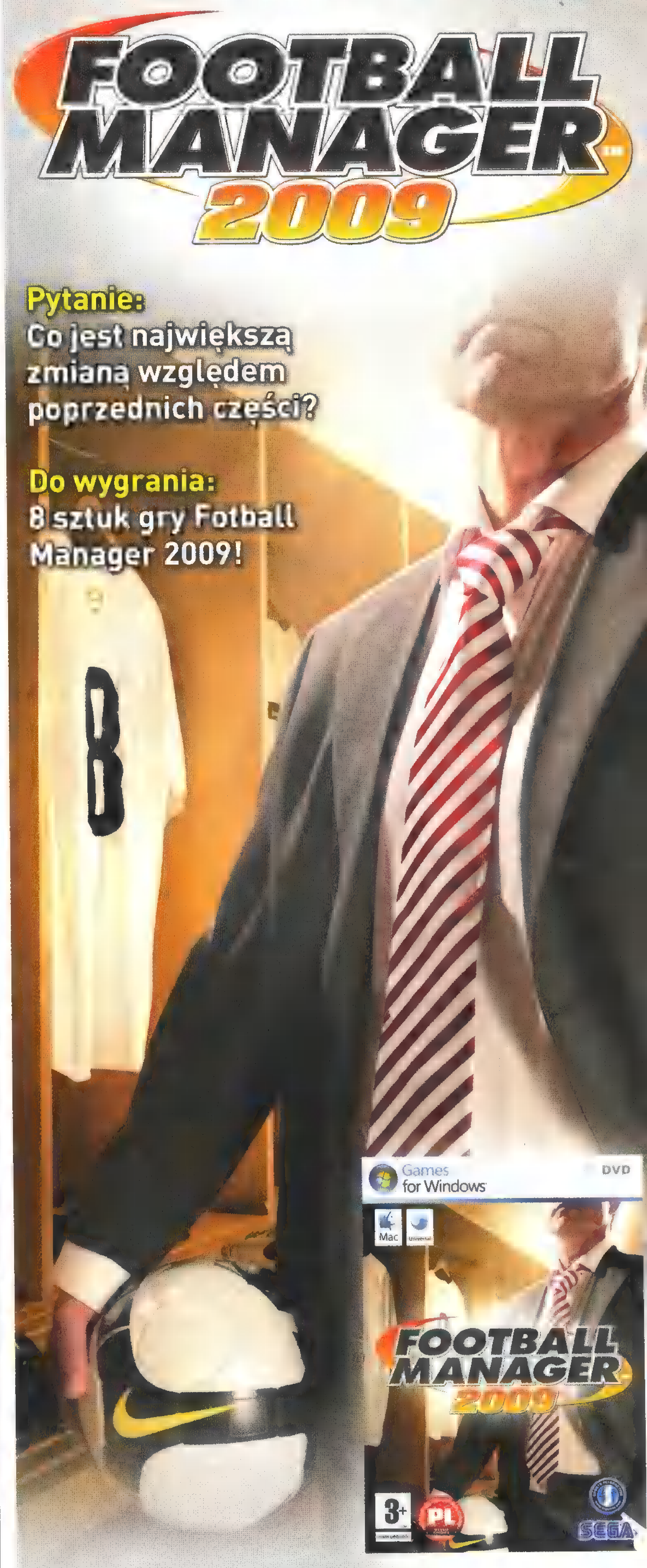








KONKURS



Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.



PREMIERA JUŻ JEST



FALLOUT 3

Wojna nigdy się nie zmienia, ale za to zmienia się rynek gier. Ekipa ze studia Bethesda Softworks wskrzesiła właśnie legendarną serię Fallout. Oczywiście, zgodnie z aktualnymi trendami. To rodzi pytania... Czy zabieg się udał? Czy pacjent nie przypomina przypadkiem potwora Frankensteina?

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
Bethesda Game Studios

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
Nie

Biorąc się za prace nad trzecią częścią kultowej serii Fallout, Bethesda Softworks miała od razu zagwarantowane dwie rzeczy. Po pierwsze, gra sprzeda się w wielkim nakładzie, napędzana samą marką. Po drugie, przez dekadę balon oczekiwań urósł do takiego rozmiaru, że nie ma szans, by dostarczyć graczom to, na co dziś liczą – zwłaszcza biorąc pod uwagę ortodoksyjnych fanów, od startu dyskredytujących Bethsoft jako wykonawcę projektu. Bądź co bądź TES IV: Oblivion, urzekający na starcie (sami daliśmy się nabrać), długofalowo okazał się grą nudną i nijaką. A seria Fallout to najwyższa półka wśród cRPG, więc projekt wskrzeszenia jej wymaga pełnego zaangażowania i sztabu utalentowanych twórców. Jak przeczytacie w dalszym ciągu recenzji, trudno jednoznacznie określić efekt końcowy.**

WSZYSCY KOCHAMY NADZORCĘ

Ekipa z Bethesda Softworks ma od lat sprawdzoną metodę na kreację postaci gracza – przedstawia to w formie interaktywnego fragmentu rozgrywki. Podobnie uczyniono w nowym Falloucie, ale tym razem ów element urósł do rangi czynnika bardzo ważnego fabularnie. Otóż wszystko zaczyna się w chwili porodu – widzimy twarz ojca i nogę matki, przy okazji ustalona zostaje płeć i imię postaci. Później czas skacze o kilka lat, mamy scenkę, gdy jesteśmy dzieckiem, potem nastolatkiem, a na koniec wypełniamy test K.O.Z.A. – decydujący o naszym przydziale do prac w Krypcie 101. Dzięki temu uświadamiamy sobie, z jakim rodzajem społeczeństwa mamy do czynienia. „Jedynowładza" Nadzorcy Krypty stanowi niekwestionowany dogmat. Później jeszcze wkrada się spore zamieszanie i musimy opuścić niegdyś bezpieczny schron. Moment wyjścia na tak zwane Stołeczne Pustkowia jest okazją do wprowadzenia ostatnich zmian w karcie naszej postaci. Oznacza to, że jeśli zapiszemy grę w tym punkcie, możemy odpuścić sobie owo intro przy zabawie kolejnym bohaterem, choć podjęte





„ROZGRYWKĘ OBMYŚLONO TAK, BY DAWAŁA PRZYJEMNOŚĆ ZARÓWNO NIEDZIELNYM GRACZOM, JAK I STARYM WYJADACZOM"



OD SCHRONU 13 DO 101

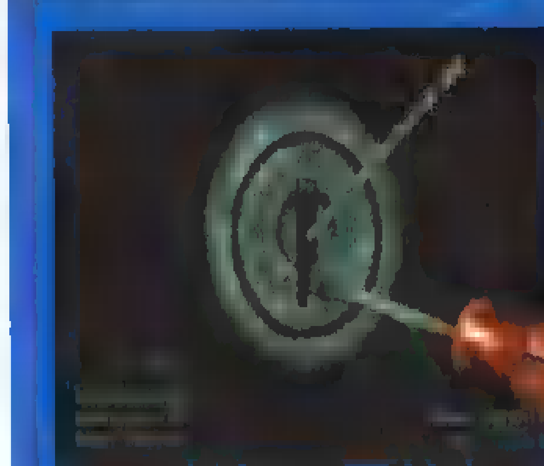


Fallout
W 1997 roku świat gier [illegible] został [illegible] opadem radio[illegible] Fallout zerwał z wieloma standardami gatunku [illegible] korzeni [illegible] RPG. Fabułę [illegible] sora wody dla [illegible] 13, w [illegible] razie od tego się wszystko zaczynało...

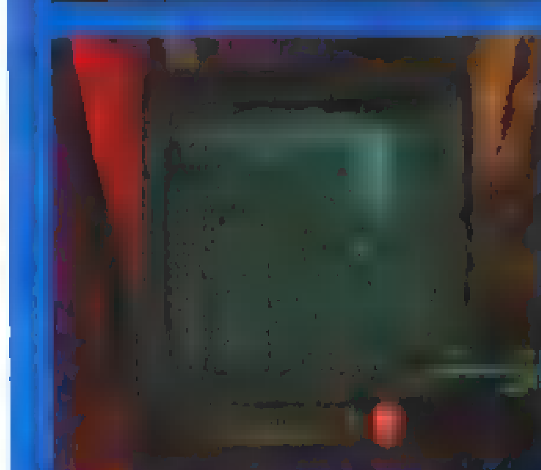


Fallout 2
[illegible] nieco [illegible] silniku studio Black Isle wyd[illegible] śmy się w [illegible] naszej [illegible] Tym razem świat [illegible] rozleglejszy, zadania [illegible] złożone [illegible] znacznie [illegible] humoru...

NA WYDRĘ I NA INTELIGENTA



Zamki
Mini gra [illegible] na [illegible] do włosów [illegible] refleksu [illegible] pewnym [illegible] zaczyna mocno drażnić, zwłaszcza że w [illegible] coś wartościowego.



Komputery
[illegible] z mini [illegible] oparta o [illegible] czone założenia [illegible] W potoku [illegible] bloków [illegible] słów, które [illegible] idealne [illegible] Tu [illegible] fabularnie [illegible]

w Krypcie 101 decyzje będą później częściowo rzutować na fabułę. Tak czy inaczej, sytuacja okazuje się znacznie bardziej komfortowa niż w Falloucie 2, gdzie za każdym razem konieczne było przejście przez świątynię prób w Arroyo i nudne, upierdliwe zmagania ze zmutowanymi mrówkami.



RUINY ŚWIATA

Stając po raz pierwszy na otwartej przestrzeni, zostajemy przytłoczeni widokiem rozpościerającym się przed naszymi oczami. To, co dziesięć lat







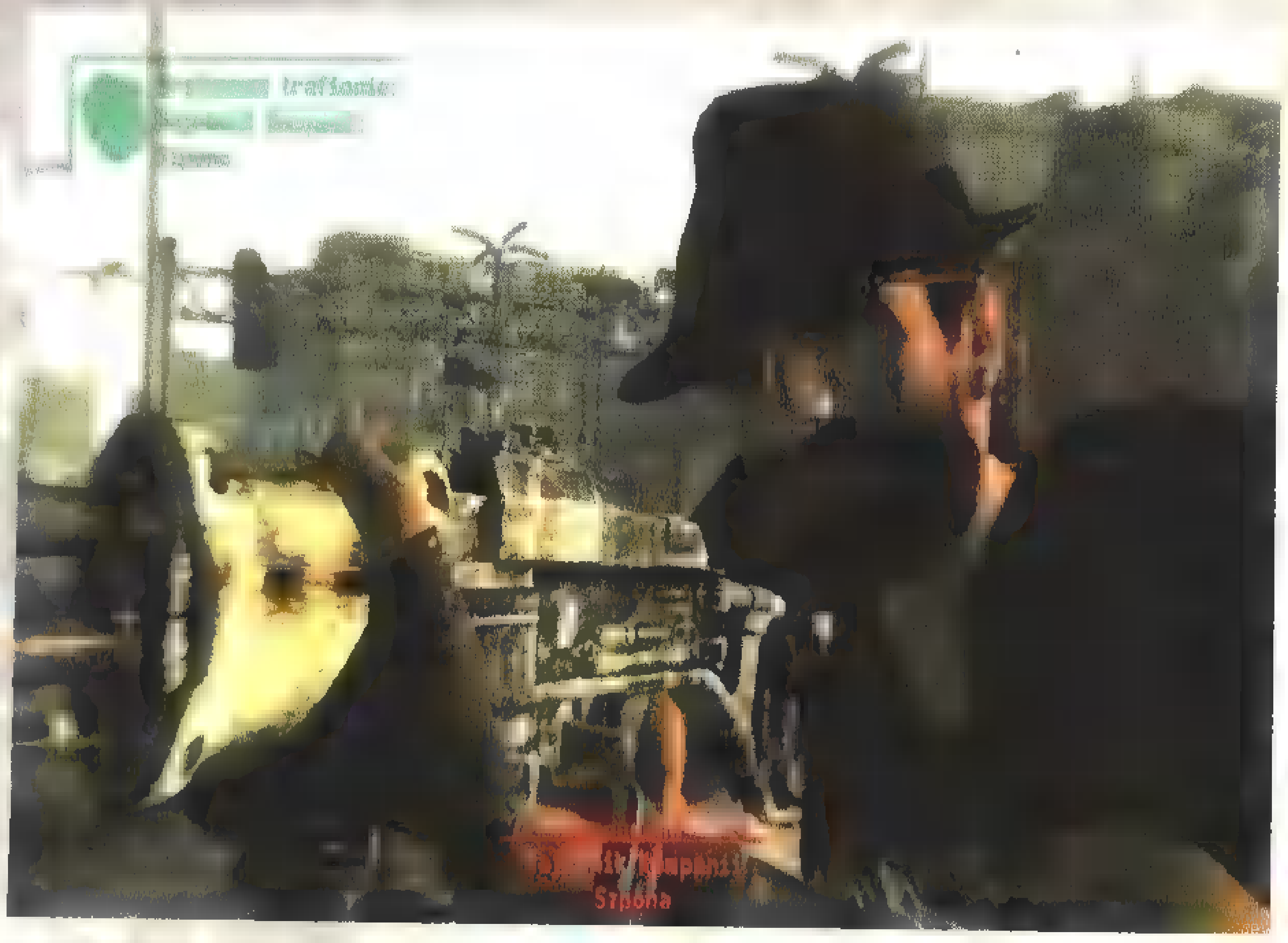
temu wymagało okienek tekstowych z opisem, teraz maluje się realistycznie na ekranie. Najpierw przychodzi chwilowe oślepienie, doskonale oddane efektem wizualnym, zaraz potem zaczynamy podziwiać bezkres wypalonych wzgórz i odległych ruin cywilizacji. Wiemy, gdzie znajduje się najbliższa osada ludzka, Megatona. Wiemy też, że cywilizacja próbuje się odbudować, o czym przekonuje nas między innymi słyszalna przez moduł radia w naszym Pip-Boyu audycja Enklawy. Podróż się rozpoczyna. Może ona przebiegać dowolnie – świat jest otwarty, nie ma ograniczeń co do tego, dokąd możemy się udać. Tu ważna uwaga techniczna: mimo iż zaimplementowano śladowy level scalling, to nie ma on nic wspólnego ze znanym z gry Oblivion. Ot, po prostu na początku standardowe wyposażenie u handlarzy jest uboższe, ale już sami wrogowie w niektórych miejscach okazują się śmiertelnie groźni, a nie przykrojeni do naszego poziomu.

DETALE

- 90 [illegible] specjalnych na mapie
- 8 slotów [illegible] go [illegible]
- Wiele możliwych zakończeń

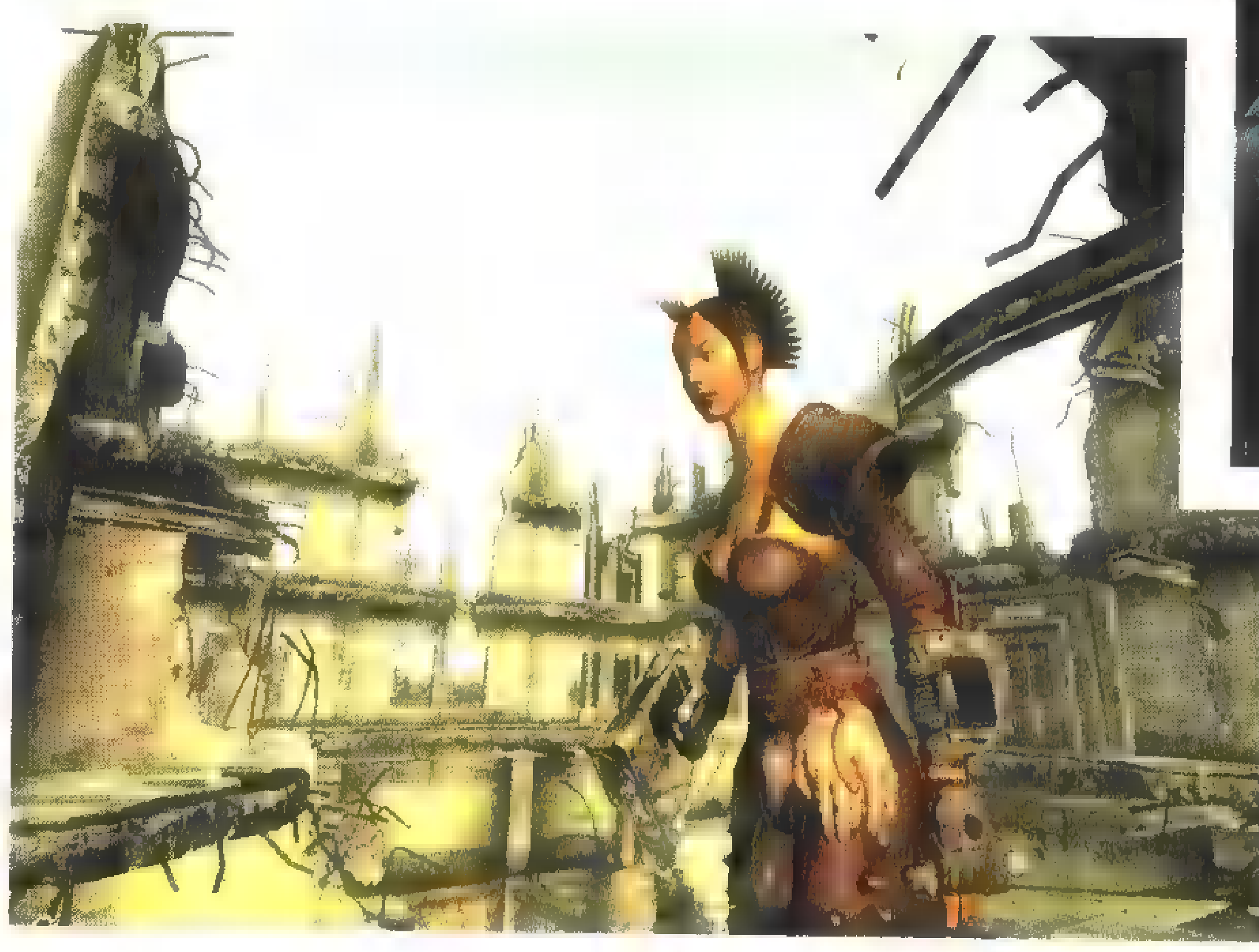
Pejzaże Stołecznych Pustkowi, czyli okolic Waszyngtonu, w których się znajdujemy, to prawdziwy majstersztyk. Spece od grafiki przygotowali konsekwentne rozwiązania, opierające się o założenia retro-future, czyli doskonale znaną z dawnych Falloutów fantastykę w stylistyce z lat 50. i 60. XX wieku. Wypalone wraki krążowników szos o napędzie fuzyjnym, resztki reklam, spękany, miejscami niknący asfalt... Esteci na pewno spędzą pierwszą godzinę na podziwianiu okolic. Jednakże trzeba pozostać czujnym – to już nie turówka, w której przeładowanie interfejsu poinformuje nas o początku sekwencji walki. Strzelcy otworzą ogień z oddali, zmuszając nas do szukania osłony i rozpoznania źródła ataku. Za to weselej jest, gdy z kontemplacji otoczenia wyrwie nas cios deską z gwoździem, zadany w potylicę...

„PODĄŻAJĄC PRZEZ STOŁECZNE PUSTKOWIA, MAMY PEŁNĄ SWOBODĘ WYBORU"



PIEKŁO I MASAKRA

Fallout 3 jest grą bardzo brutalną i poważną. Oczywiście, żarty są obecne, lecz nacechowane goryczą. Dominującą nutę poczucia humoru stanowi ironia, zaraz na drugim miejscu ląduje sarkazm. Polityczna kontestacja rządów ultrakonserwatywnej, imperialnej Ameryki przywodzi na myśl programy Lettermana. Dawny luz, cytaty z Moty Pythona, cała absurdalna otoczka – tego zabrakło. Na szczęście jednak nie zastąpiono tego patosem, a jedynie nieco innym podejściem. Przesadzony lekko wydaje się być za to poziom gore. Nasza postać okalecza wrogów, odstrzeliwuje im głowy, a wszystko to w bardzo soczystej oprawie. Cóż, w pewnym sensie mamy tu potwierdzenie, że coś złego dzieje się z Cywilizacją Zachodu – wylatujący z roztrzaskanej czaszki mózg, majestatycznie oddalający się w zwolnionym tempie, jest obecny





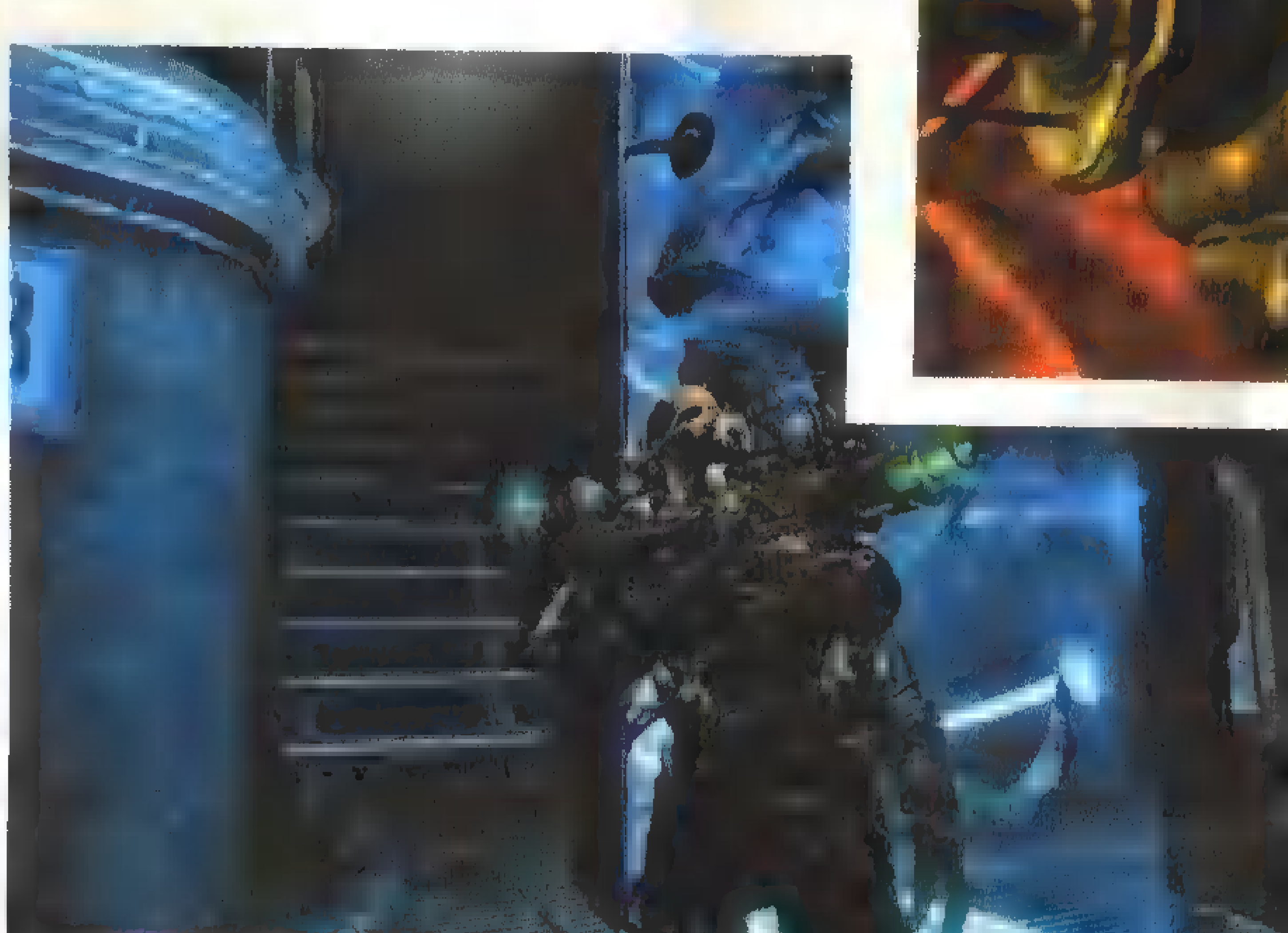


na ekranie w wizualnej szczegółowości. Za to flirty męsko-damskie i nawet skorzystanie z usług osób do towarzystwa w ogóle nie są niczym kwitowane, pozostawiono to wyobraźni graczy. Wychodzi też na to, że łatwiej pokazać na ekranie wbite na hak, bezrękie zwłoki niż gołą kobiecą pierś... Programiści postanowili także uniemożliwić nam mordowanie dzieci w sytuacji bezpośredniego kontaktu (ta brutalna opcja znajdowała się w drugim Falloucie), ale już wysadzenie z odległości całego miasteczka, w którym takowe dzieciaki licznie chodziły po ulicach, okazało się politycznie poprawne.

ŚWIĘTY I GRZESZNIK

Podążając poprzez Stołeczne Pustkowia, mamy pełną swobodę wyboru. Możemy iść za głównym wątkiem, możemy go zignorować. Najciekawsze jest to, że bywa tak, iż wędrówki zaprowadzą nas do miejsca, gdzie da się podjąć główną linię fabularną, przeskakując przez kilka etapów opowieści. Bez względu na to, czy działamy jak święty, czy jak Nemezis pustkowi, nasze kroki są odnotowywane i wywołują reakcję świata. Przede wszystkim istnieje niezależna stacja radiowa, której DJ, zwany Three Dog (w polskiej wersji absolutnie rewelacyjny Skiba), komentuje nasze kroki. Tak więc każdy coś tam słyszy o naszej postaci... Z czasem nadchodzi moment, gdy za głowę uciekiniera z Krypty 101 zostaje wyznaczona nagroda. Na dobrą osobę polują najemnicy, na złą – Regulatorzy. Jeśli jesteśmy świętym, dobrzy ludzie to doceniają. Zaś wrednego, bezlitosnego łotra witają pokłonami chociażby łowcy niewolników z Paradise Falls. Jak więc widać, mamy pełną dowolność. Świat czeka na bohatera lub niszczyciela.





Wybór należy do nas. Szkoda tylko, że zakończenie głównego wątku odbiera nam możliwość dalszej zabawy. Z drugiej jednak strony można wtedy wykreować następną, diametralnie inną osobę...

ZMIANY, ZMIANY...

Mimo położenia nacisku na fabułę, mimo niesamowicie dopieszczonej oprawy graficznej trudno grę Fallout 3 traktować jako pełnoprawną kontynuację serii. Aby nie było nieporozumień: to dobra produkcja, dająca sporo zabawy i oferująca wielką swobodę graczom, ale... może po prostu nie powinna mieć takiego tytułu, jaki ma. Gdyby ekipa ze studia Bethesda Softworks zdecydowała się na stworzenie odrębnego projektu, chociażby zatytułowanego The Fallout Chronicles, nie byłoby tyle zamieszania, a twórcom oszczędziłoby to batalii z fanami serii. Albowiem różnic jest zbyt wiele. Inne rozwiązania wynikają choćby z trybu FPP (albo TPP, ale ten odradzamy, bo poruszanie się postaci nie zostało w pełni dopracowane od strony animacji), co bardzo wpływa na całokształt zabawy. Brak tur, punkty akcji obecne jedynie w mechanice VATS, czyli swoistej aktywnej pauzie, tudzież ograniczenie ilości umiejętności – wszystko to razem oddala Fallouta 3 od wcześniejszych tytułów.

Ograniczono liczbę broni. Owszem, wcześniejsze gry charakteryzowała wewnętrzna niespójność, bo wprowadzały do bardzo alternatywnego świata pukawki z naszego. Lecz mimo wszystko zróżnicowanie kalibrów i typów amunicji było miłe. Tym razem mamy na przykład karabin szturmowy i chiński karabin szturmowy. W Falloucie 2 to nie była konkretna giwera, a kategoria obejmująca kilkanaście różnych sprzętów. Ogólnie jest skromnie, do tego zrezygnowano z podliczania obciążenia za amunicję – teraz możemy nosić kilkaset zbiorników paliwa do miotacza ognia, sześć wiązek rakiet i ciężarówkę pestek. OK., zwiększa to dynamikę, ale morduje realizm.

Rozgrywkę obmyślono tak, by dawała przyjemność zarówno niedzielnym graczom, jak i starym wyjadaczom. W połączeniu z multiplatformowością projektu zaowocowało to pewnymi skutkami ubocznymi. Krótsze frazy dialogowe, sprowadzenie umiejętności włamywania się do czterech progów, umożliwiających odpalenie się mini gry (o nich w ramce)... takich uproszczeń widzimy sporo. To one właśnie sprawiają, iż fani Fallouta 2 często rzucają się z kłami i pazurami na produkcję Bethesdy. Można było tego uniknąć. Zarówno ta konkretna gra, jak i seria sprzed dekady na to zasługują.

■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Swobodna eksploracja i wolność wyboru
- ⊖ Nieco skromna selekcja broni

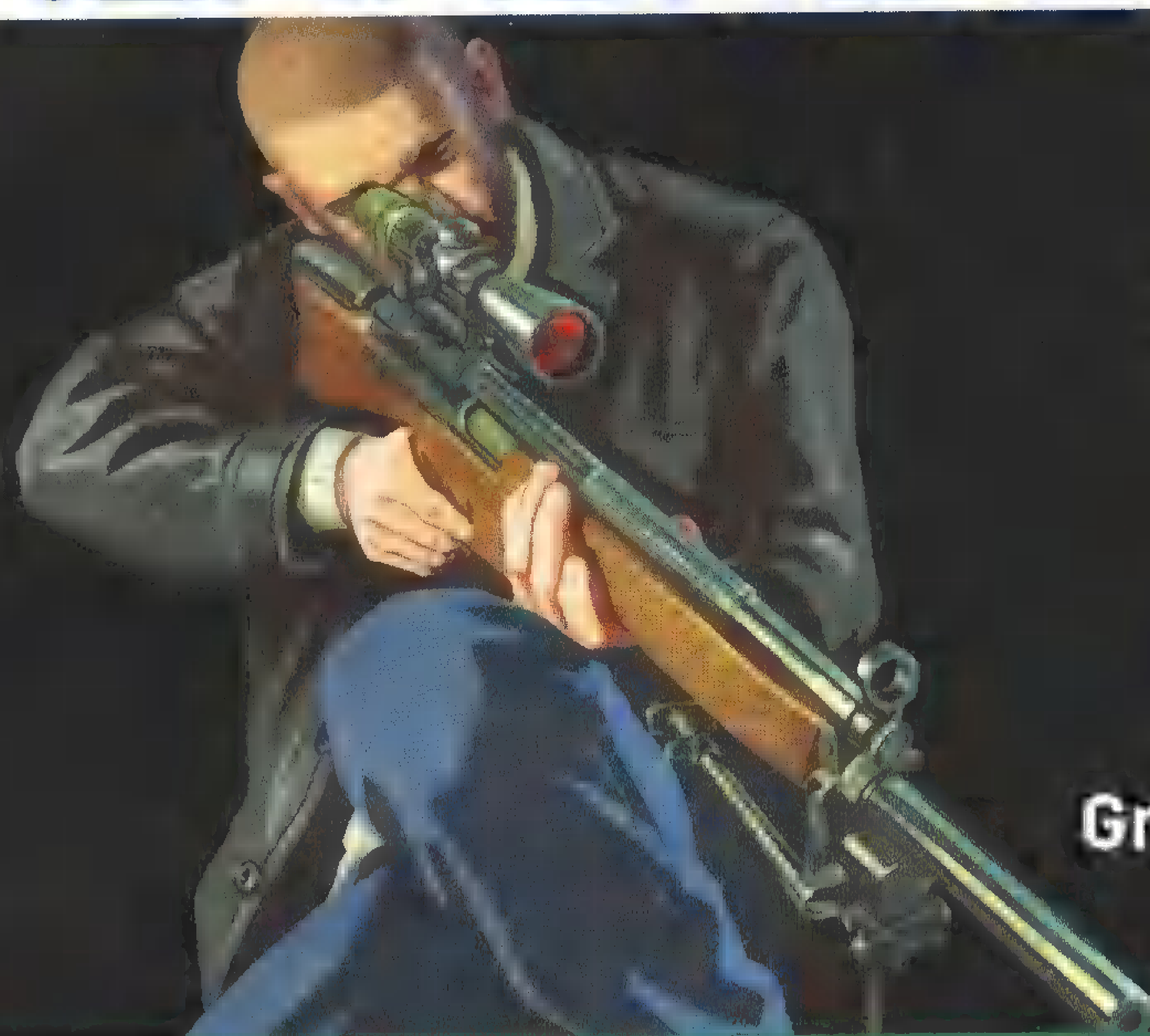
GRAFIKA
- ⊕ Przepiękny świat retro-future
- ⊖ Nieco zbyt lśniące tekstury w podziemiach

DŹWIĘK
- ⊕ Skiba jako DJ Three Dog
- ⊖ Słabsze niż kiedyś ambienty

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Wielki świat, wiele dróg
- ⊖ Brak opcji kontynuacji po ukończeniu głównego wątku

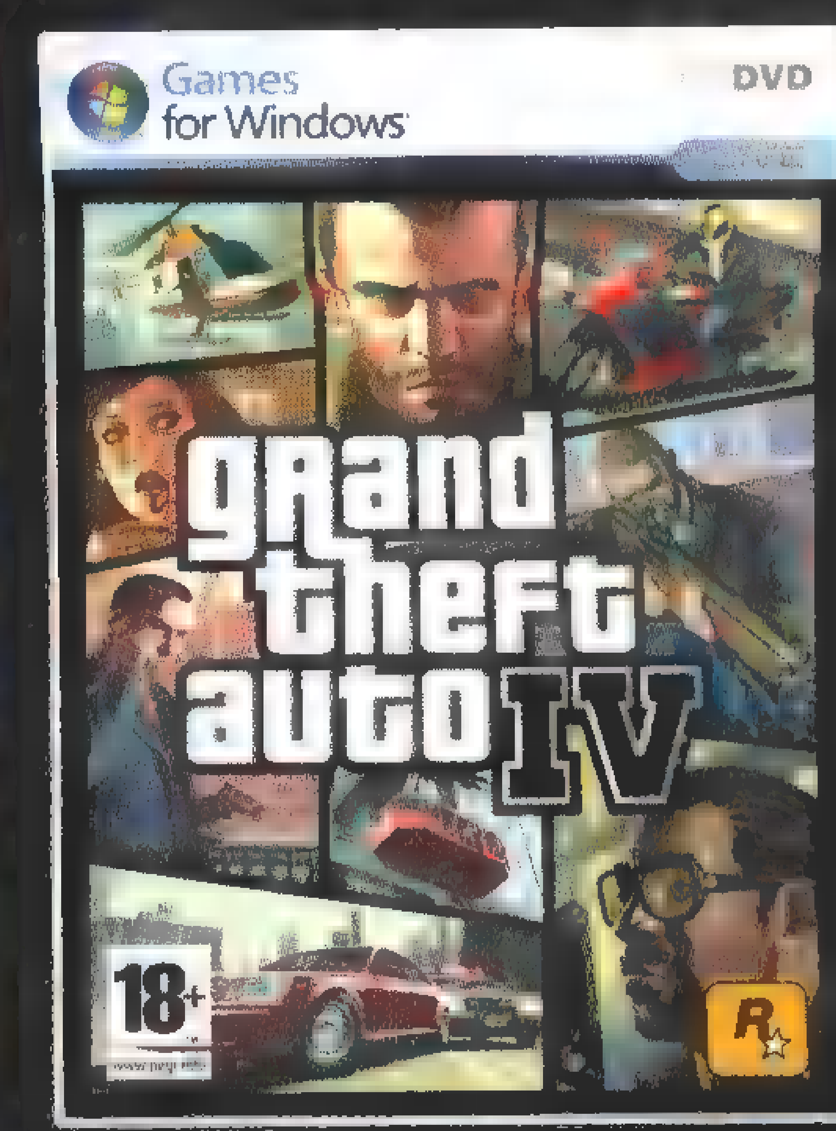
OGÓLNIE [illegible] pozytywne [illegible]

KONKURS Z HITAMI 2008!



Zadanie:
Którą częścią
jest GTAIV?

Do wygrania:
5 gier
Grand Theft Auto IV





Zadanie:
Czy Fallout 3
posiada tryb
multiplayer?

Do wygrania:
5 gier Fallout 3





Zadanie:
Jak nazywa się
założyciel firmy
New Word Computing

Do wygrania:
5 gier King's
Bounty: Legenda



http://www.cenega.pl

CENEGA

Sponsorem nagród jest firma Cenega Poland

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

LEFT 4 DEAD

Minusy Left 4 Dead? Nie znam...

Przeżyć – oto główny cel jednej z najlepszych multiplayerowych strzelanek, w jakie grałem w życiu. Left 4 Dead to połączenie survival horroru z shooterem. Choć lepszym określeniem byłoby „interaktywny zombie movie", bo grę wykreowano na wzór horrorów klasy B z żywymi trupami. Co w tym oryginalnego? Po pierwsze, za każdym razem dostajemy zupełnie inny film niż poprzednio. Po drugie, jest ich nieskończenie wiele...



2000 TRUPÓW I JEDZIESZ DALEJ

Na samym początku dowiadujemy się, iż tajemnicza [illegible] ludzi w zombie. Nie wszystkich. Ostała się m. in. czwórka [illegible], którzy – osaczeni [illegible] – muszą [illegible] się do punktu ewakuacji. [illegible] kampanie, a każda składa się z [illegible]. We wszystkich chodzi o to samo: przeżyć [illegible]. Zmienia się tylko sceneria. [illegible] małe miasteczko, innym razem [illegible] oraz [illegible]. [illegible] misje [illegible] z [illegible] punktu A do [illegible] punktu B. Na [illegible] musimy wezwać pomoc [illegible] się przy życiu do [illegible].



[illegible] gry. [illegible] kilka. [illegible] nie używam słowa „hordy" w [illegible]. Po każdej kampanii [illegible] ilu [illegible], dla [illegible] Normal to ok. 1500, dla [illegible] – 2500! [illegible] się z



[illegible] to za mało. [illegible] grupy [illegible] 30-40 [illegible] non stop, bez [illegible] – [illegible] bez [illegible]!

JAK W KALEJDOSKOPIE

Te [illegible] wrażenie, ale [illegible] to nie [illegible]. [illegible] zajmując [illegible] pozycję. Otóż nie można tak [illegible] w L4D jest najlepsze. Na każdej [illegible]

nasze działanie [illegible] pojawienie się hordy krwiożerczych bestii (np. zniszczenie [illegible], aby utorować sobie dalszą drogę). Wszystko inne jest tu absolutnie losowe. Wszystko! Program AI Director [illegible] w [illegible] przeciwników, [illegible], amunicję, apteczki, a nawet... efekty specjalne! Do tych ostatnich zalicza się np. muzyka oraz efekty wizualne. [illegible] przechodząc tę samą planszę kilka razy, zawsze [illegible] wrogów w innych miejscach (i w innej liczbie!), gdzie indziej znajdzie się amunicja, w innych momentach [illegible] muzyka, [illegible] inne efekty... Warto również dodać, że AI Director dostosowuje liczbę [illegible] do naszej kondycji i postępu w grze – np. im [illegible] członkowie drużyny, tym mniej znajdą amunicji, tym więcej zombiaków na [illegible] drodze itp.

DETALE

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

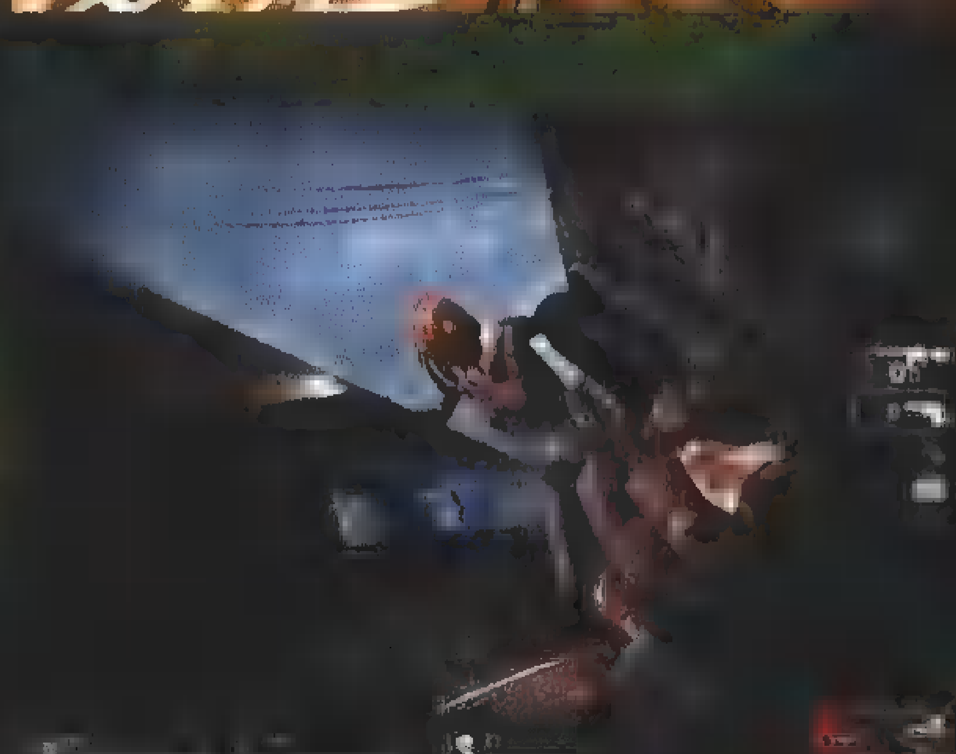
PODAJ MI RĘKĘ...

Wielka liczba przeciwników zmusza graczy do współpracy. Trzymać się razem i pomagać sobie to jedyna szansa, by przeżyć. Nie wierzycie? Wyprzedźcie [illegible] i oddalcie się od grupy. Eksperyment z pewnością nie potrwa zbyt długo. Dlaczego? Choćby z powodu żywych trupów. Zwykłe





zombie, choć mało [illegible], są [illegible] i zawsze [illegible]. Gdy 15-tu truposzy [illegible] ze wszystkich stron, ów [illegible] się [illegible]. Aby wstać, [illegible] dłoni [illegible] – sami [illegible]. Podobnie, gdy [illegible] nas Hunter. Ten [illegible] kilkudzie[illegible]ów. Zawsze [illegible] [illegible] się o tym, [illegible] jeśli szybko nie zastrzeli go żaden z [illegible], zginiemy. Tak samo [illegible] nas Smoker, który [illegible] językiem [illegible] i unieruchamia [illegible].



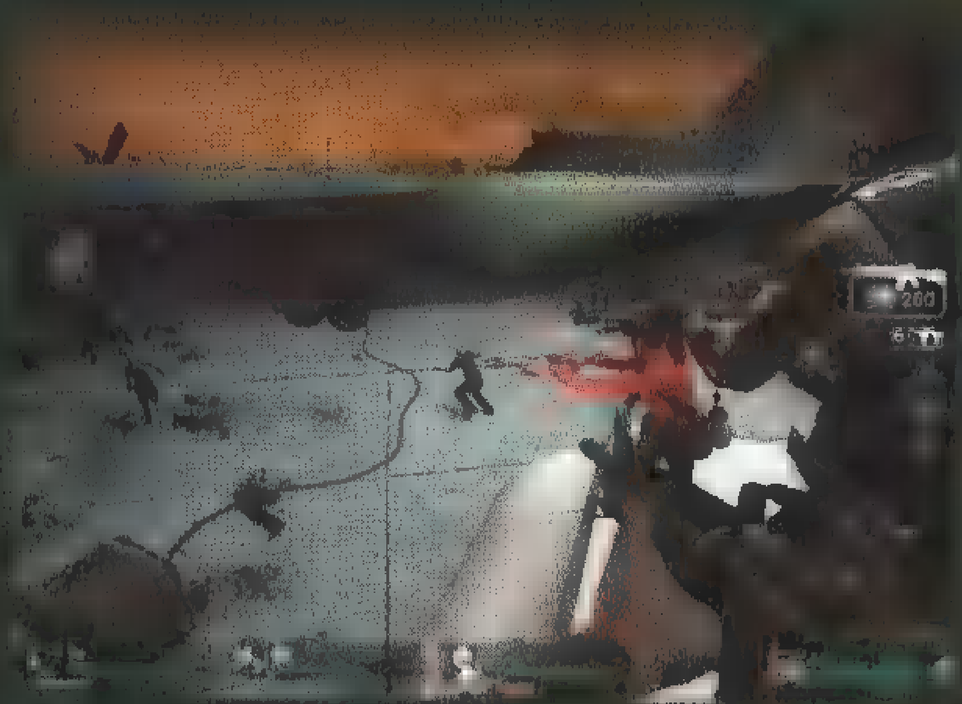
LIVE TOGETHER, DIE ALONE

[illegible] po jednej [illegible] oraz [illegible] [illegible], przy [illegible] czasowo [illegible] energii. Jeżeli któryś z towarzyszy [illegible], widać je na [illegible] statusu drużyny. [illegible] temu można poprosić o pomoc. W L4D [illegible] nie [illegible] nawet [illegible] robić, [illegible] nam tabletki [illegible] lub zacznie [illegible].





LEFT 4 DEAD FPS



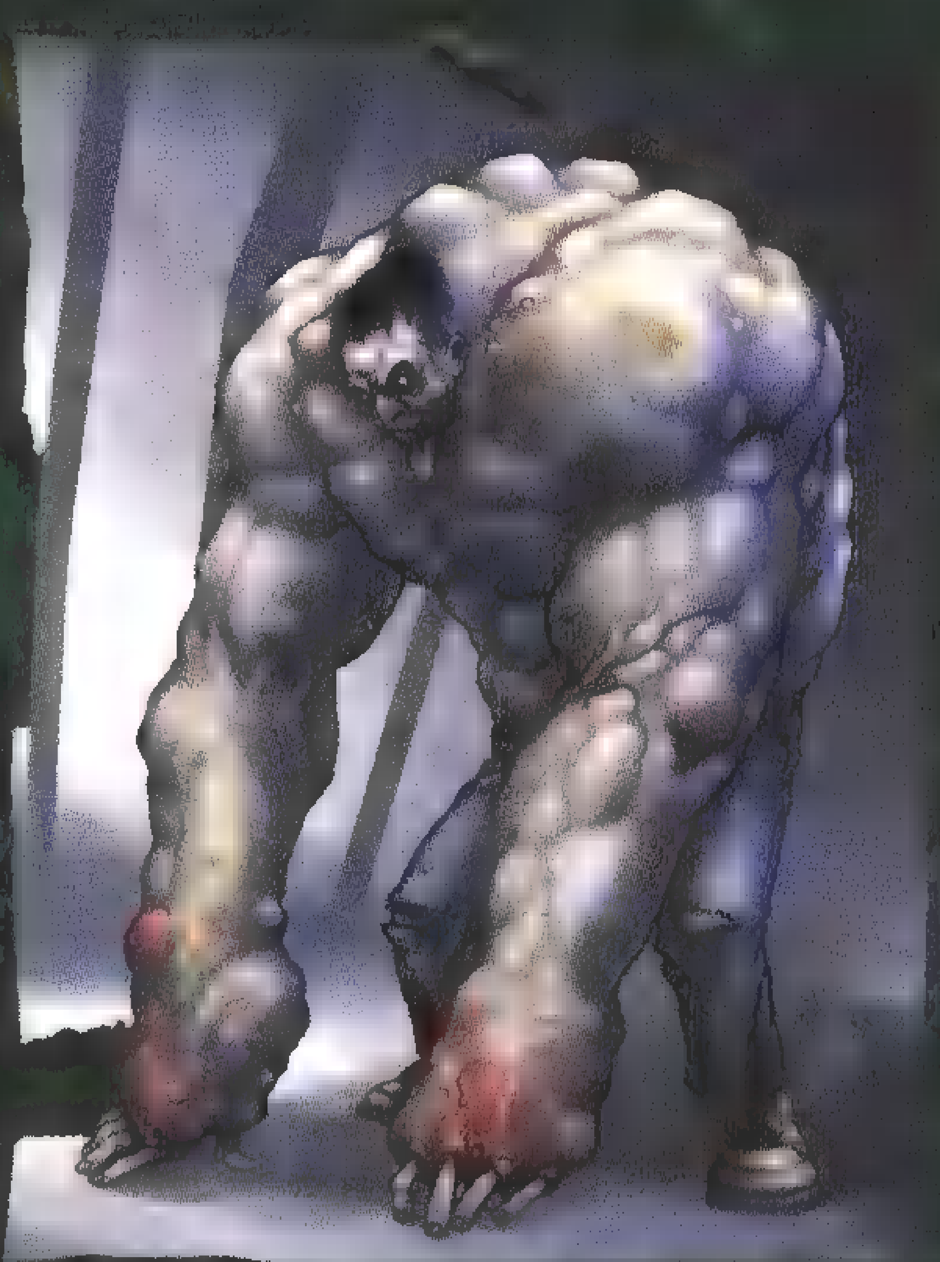
Kiedy doświadczyłem tego po raz pierwszy, byłem w szoku. Jednak szybko sam zacząłem postępować podobnie. W końcu po co mi apteczka, gdy jestem niemal zdrowy, a przy jaciel ledwo zipie? A medykamentów mamy zawsze mało, często zbyt mało. Dobrym pomysłem okazała się opcja informowania kompanów. Jeśli ktoś znajdzie coś ciekawego (broń, amunicję, leki), jego postać automatycznie wzywa pozostałych. Wracając do „charytatywnej działalności", jest ona o tyle uzasadniona, że śmierć kompanów z drużyny oznacza zmniejszenie mocy ognia i szans na ratunek w krytycznej sytuacji aż o 25%. A w tej grze to piekielnie dużo. Warto też dodać, iż uleczanie jest równie łatwe, co strzelanie. Ogólnie postaciami steruje się bardzo intuicyjnie. Sterowanie bazuje na niewielkiej liczbie klawiszy, co uznaję za kolejną zaletę gry.

NIE PIRATUJ

Drużyna ocalonych składa się z czterech postaci i tyle osób może grać w trybie kooperacyjnym. I tutaj drobna uwaga. Choć L4D oferuje tryb dla pojedynczego gracza (my plus trzy boty), ta rozgrywka nie stanowi choćby namiastki tego, co zapewnia multiplayer. Singlowcy mogą spokojnie mogliby tu nie być – w tę grę, w której najważniejszy jest czynnik ludzki, nie ma sensu bawić się samemu. Dlatego nie ma sensu ściągać jej z Internetu. Trzeba kupić oryginał, by dostać klucz umożliwiający sieciową zabawę.

ZAPOLUJ SOBIE NA CZŁOWIEKA

Oprócz kooperacyjnej gry gra oferuje również [illegible] rywalizację [illegible] w trybie Versus. Tutaj część zawodników wciela się w ocalałych, a druga grupa w zombiaki. Oczywiście nie w zwykłe, lecz w te ze specjalnymi zdolnościami ([illegible]). W wypadku śmierci respawnujemy się. Po zakończeniu rundy zaczyna się druga – na tej samej planszy, ale z zamianą ról. Łowcy stają się zwierzyną. Po obu połówkach podliczane są punkty. To naprawdę świetna rozrywka i bardzo przyjemna



INTERAKTYWNY FILM

Każda kampania jest stylizowana na inny film, o czym informują ekrany wczytywania gry przypominające kinowe plakaty. Ich tytuły (np. „Krwawe żniwa", „Zero litości") oraz hasła reklamowe wymyślono na wzór filmów klasy B. Najlepsze z nich to: „Zero nadziei. Żadnego lekarstwa. Żadnego problemu". Po ukończeniu kampanii pojawia się komunikat z liczbą zombie, które „zostały skrzywdzone podczas kręcenia tego filmu". Drobiazgi, a pomagają tworzyć klimat...



„PO KAŻDEJ KAMPANII WIDZIMY PODSUMOWANIE, ILU PRZECIWNIKÓW ZGINĘŁO. UŚREDNIAJĄC, DLA POZIOMU NORMAL TO OK. 1500, DLA ZAAWANSOWANEGO – 2500! BARDZO CZĘSTO JESTEŚMY ATAKOWANI PRZEZ GRUPY LICZĄCE 30-40 TRUPOSZY"



odmiana. Po wybraniu strony zombie fajnie wcielić się w potwora polującego na ocalałych ludzi. Zresztą ze względu na wyjątkowe zdolności krwiożerczych bestii współpraca pomiędzy graczami okazuje się ważniejsza niż w trybie kooperacyjnym.

Jedyne zastrzeżenie, jakie mam co gry sieciowej, dotyczy wyszukiwania serwerów. Gra albo automatycznie wrzuca nas do jednej z wielu poczekalni (nie dając możliwości jej wyboru), albo pozwala dołączyć do już trwającej rozgrywki. W przypadku tej drugiej kwestii można dołączyć do grupy, która przed chwilą zaczęła pierwszą planszę, bądź do drużyny toczącej finałową bitwę ostatniej misji.

LITRY KRWI I FLAKI NA ŚCIANACH

W L4D mnóstwo [illegible] więc nawiązań i inspiracji filmami o zombich, od klasyki spod ręki George'a A. Romero do „Planet Terror" Roberta Rodrigueza. Filmowi są sami bohaterowie, a umiejętnie dobór czterech zupełnie różnych charakterów, liczące sytuacje [illegible] klimatyczne [illegible]. Więcej o tym piszę w ramce.

Za oprawę graficzną odpowiada Source Engine programistów z Valve. Może gra nie wygląda tak spektakularnie jak np. Far Cry 2, ale prezentuje się bardzo przyzwoicie (z wyjątkiem ognia). Zresztą jaka grafika sieciowej strzelanki, która musi zachować płynność przy 40 tu adwersarzach na ekranie, nie można zarzucić ludziom artystycznych [illegible]. Gra wygląda nieźle i nie tnie się nawet na średnich konfiguracjach, więc czego chcieć więcej? Tu od ładnych plansz o wiele ważniejsze liczą się widowiskowe efekty towarzyszące masakrowaniu hord zombiaków. Dodam, że są one doskonałe, zaś sama gra bardzo krwawa! „To chore" – ocenił mi ktoś, gdy zobaczył, w co gram. I dobrze, o to właśnie chodzi!

GRYWALNOŚĆ DOSKONAŁA

Zastanawiam się, co mógłbym zarzucić Left 4 Dead? Poza dwiema wymienionymi w tekście drobiazgów chyba nic. Z pewnością nie przyłączę się do chóru malkontentów narzekających na „tylko" 10 standardowych broni. Mnie osobiście ta ilość spokojnie wystarczyła, zwłaszcza że amunicja do pistoletu nigdy się nie kończy. Ładunki wybuchowe są bardzo potężne, podobnie jak ogień, który da się rozniecić na kilka sposobów. Nie zgadzam się też z zarzutami odnośnie do krótkiego czasu zabawy. Fakt, wszystkie kampanie można przejść w wieczór. Lecz nawet grając na jednej planszy 20 razy pod rząd, za każdym razem będzie to inna rozgrywka. Poza tym istnieją aż cztery poziomy trudności, więc zawsze da się uczynić zabawę jeszcze bardziej hardcore'ową (sprawdźcie, jak szybko zginiecie na Expercie). L4D pod względem grywalności ociera się o doskonałość. Choć pewnie nie każdemu przypadnie do gustu ta krwawa jatka. Jednakże niewiele [illegible] gwarancję [illegible] schematy. W niewielu czuć klimat permanentnego zagrożenia, w niewielu trzeba być od pierwszej do ostatniej chwili przygotowanym na najgorsze. ■ PAMP

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Idea zabawy, AI Director, Versus, filmowość, śmierć schematyzmu
- Brak

GRAFIKA
- Niezła oprawa, nie zamula się, krwawe efekty
- Ogień

DŹWIĘK
- Odgłosy potworów i broni
- Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- To za każdym razem zupełnie inna gra
- Brak

OGÓLNIE Jedna z najbardziej grywalnych gier, jakie kiedykolwiek widziałem. ARCYDZIEŁO!

MAGICZNA POŚWIATA

W L4D trzeba ciągle trzymać się razem. Dzięki podświetlonemu rozwiązaniu zawsze wiemy, gdzie znajdują się pozostali członkowie drużyny. Gdy ktoś zniknie nam z oczu, np. za ścianą, zobaczymy kolorowy obrys sylwetki [illegible] informujący o stanie zdrowia przyjaciela, przebijający przez ową ścianę. Co ważne, odległość nie ma tu znaczenia. [illegible], czy kumpel stoi za rogiem, czy cztery budynki dalej. Proste, szalenie pomocne i efektowne. Zobaczcie, jak to działa!





BELKIN

www.belkin.com/pl

Nostromo SpeedPad N52 Tournament Edition

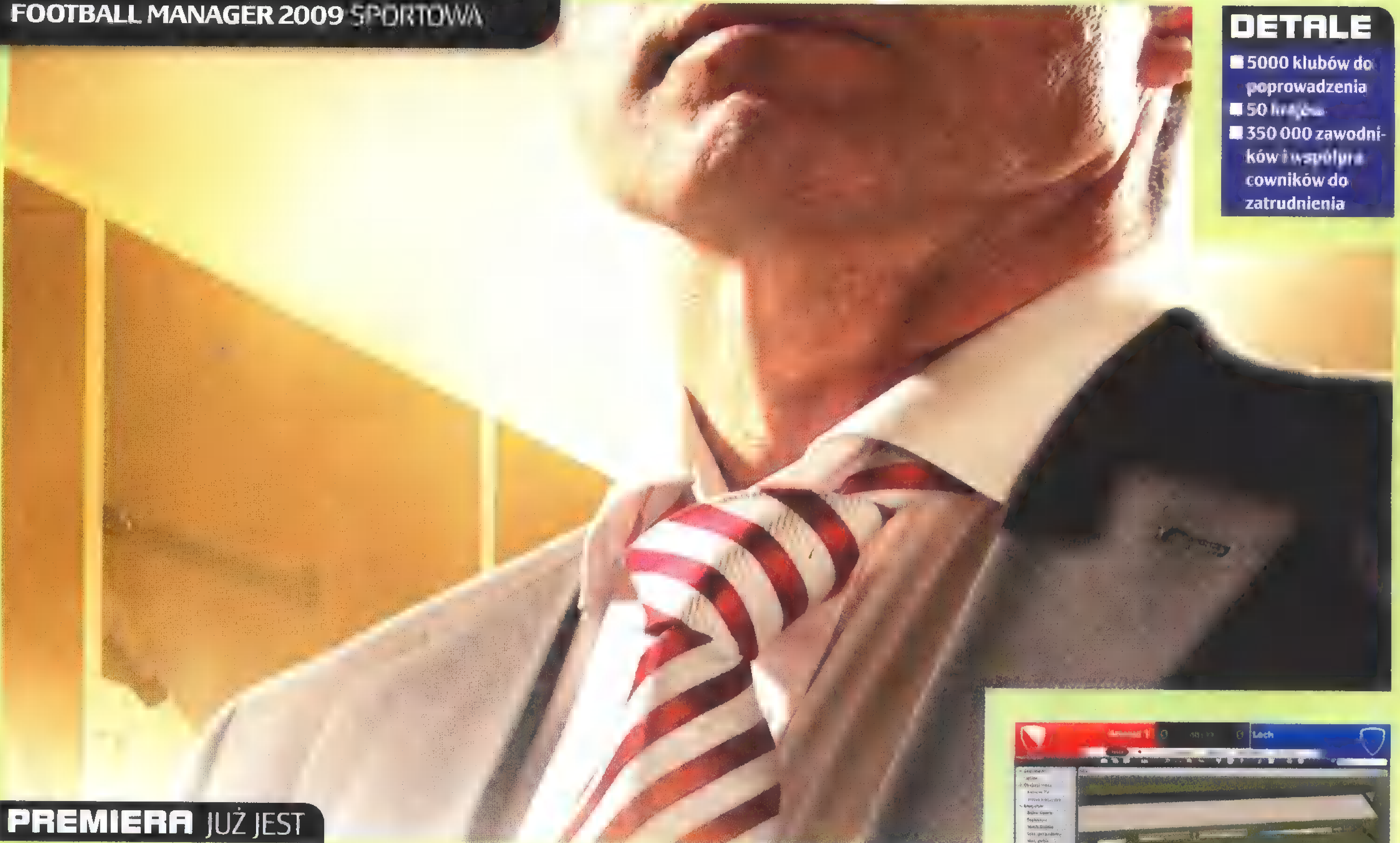


www.n52te.com

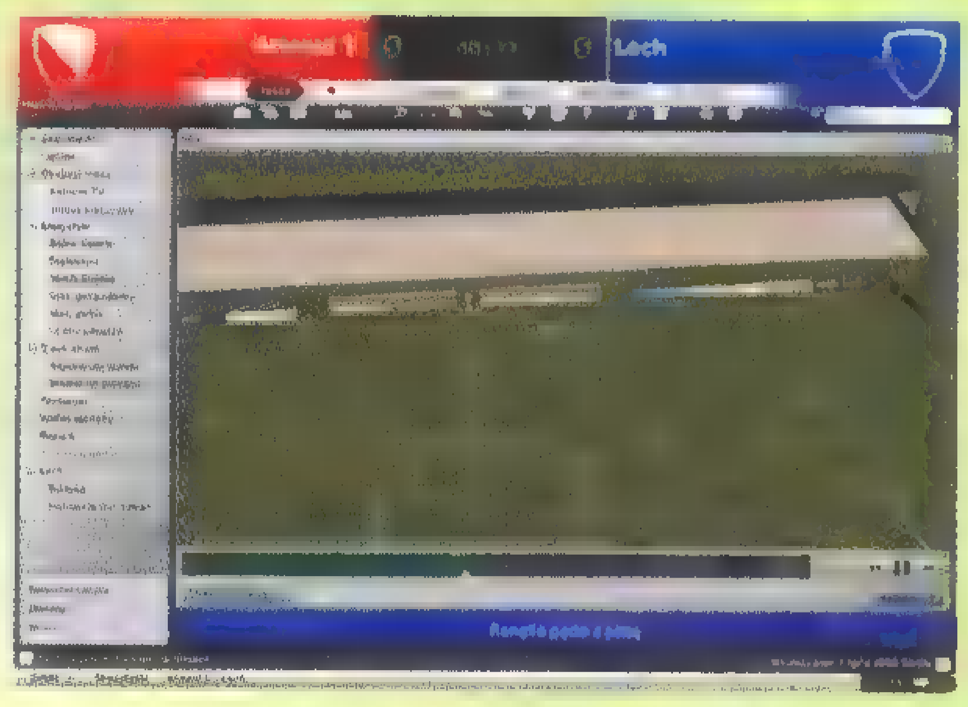
• Podświetlana klawiatura i kółko do przewijania - pełna kontrola także w ciemności • Ulepszone właściwości dotykowe i lepsza reakcja klawiszy przy szybkim naciskaniu • 15 w pełni programowalnych klawiszy - to pozwala zwiększyć tempo gry • Regulowana, miękka podpórka na nadgarstek - maksymalny komfort i wytrzymałość • Programowalny 8-kierunkowy pad pod kciuk z wyjmowanym joystickiem • Antypoślizgowa okładzina gumowa, zwiększająca agresywność fragowania • Łatwe przełączanie między trzema mapami klawiszy

Oprogramowanie Razer: Razer

• Obsługa wielu spersonalizowanych profili graczy • Wbudowana pamięć Razer Synapse™, która pozwala grać na zasadzie „Plug and Play" bez konieczności instalowania dodatkowego oprogramowania.
• Bezkonkurencyjne narzędzia do dostosowywania urządzenia - intuicyjna instalacja i obsługa. Ściągnij najnowsze sterowniki i instrukcje ze strony **www.n52te.com/support**



DETALE
- 5000 klubów do poprowadzenia
- 50 [illegible]
- 350 000 zawodników i współpracowników do zatrudnienia



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible] Interactive
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
99,90 zł
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible] 512 MB [illegible] DX 9.0 128 MB (min. [illegible])
ONLINE
Tak

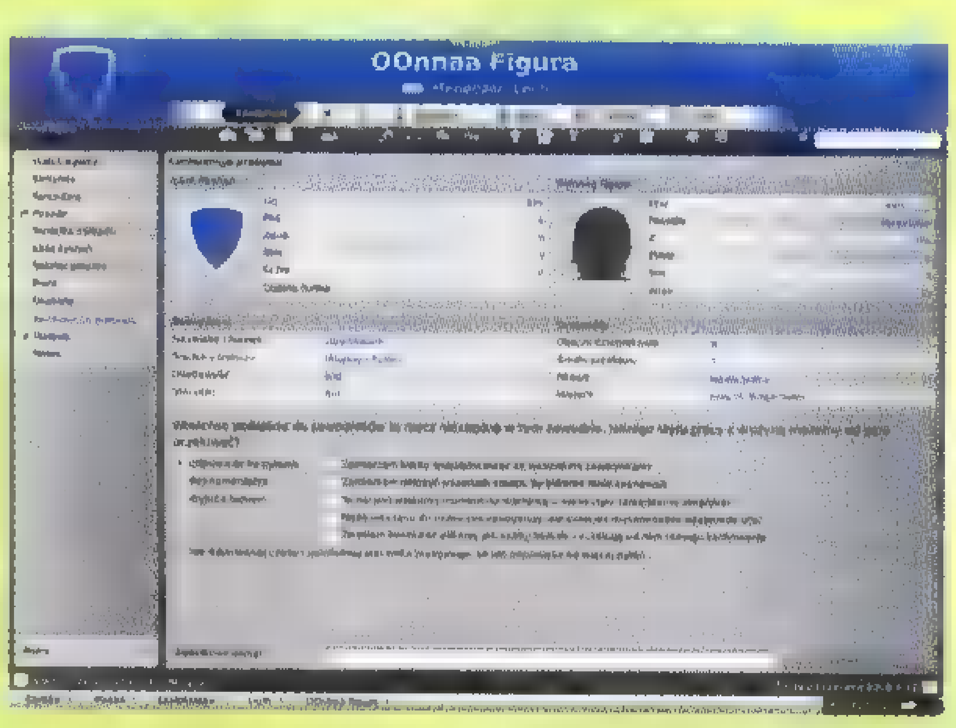
FOOTBALL MANAGER 2009

Panie i Panowie, przed Wami najlepszy Football Manager w historii!

Dotychczasowy widok 2D sprawdzał się doskonale, ale trójwymiarowy silnik meczowy jest o wiele fajniejszy! Dzięki niemu znacznie lepiej widać, jak zawodnicy dryblują, podają i strzelają, czyli jak zachowują się na boisku i czy wypełniają nasze założenia taktyczne. A przecież o taktykę w tej grze chodzi przede wszystkim.

TABELKI W TRÓJWYMIARZE

Oczywiście nie uświadczy się tu superrealistycznej oprawy graficznej. Co więcej, można się przyczepić, że widoków z różnych kamer jest za mało, trybuny świecą pustkami, a przy zmianie prędkości meczu gra się przycina. Tylko po co? To drobiazgi. Trójwymiarowy silnik miał pomóc w zarządzaniu drużyną podczas meczu i jako taki sprawdza się doskonale.



Oprócz tej spektakularnej nowej oprawy Football Manager 09 przynosi sporo innych zmian. Teraz w trakcie meczu widać pasek kondycji gracza posiadającego piłkę. Pojawił się też licznik przebiegniętej odległości oraz preferowane zagrania zawodników. Piłkarzom można kazać skupić się na konkretnych zagraniach lub ich zabronić – np. prób lobowania bramkarza.

Gdy ustawiamy gracza na danej pozycji, kolorowa kropka poinformuje, czy nadaje się on do operowania w tej strefie boiska. Zwiększono także rolę, jaką odgrywa nasz asystent. Jeśli zatrudnimy dobrego specjalistę, jego raporty dotyczące formy zawodników bądź rady odnośnie do zmiany taktyki podczas meczu (świetna nowość) okażą się bezcenne. To rozwiązanie z pewnością ucieszy wszystkich mniej doświadczonych amatorów Football Managera. Kolejną nowość stanowią rozbudowane konferencje prasowe (przed i po meczach), podczas których trzeba odpowiadać na pytania. Zbędny bajer? Wręcz przeciwnie. Nasze wypowiedzi mają skutek w postaci tego, co prasa pisze o drużynie. To z kolei może podbudować zawodników i zwiększyć ich morale lub wręcz przeciwnie. Ponadto sposób, w jaki traktujemy dziennikarzy, wpływa na stopień trudności/złośliwości zadawanych pytań! Od nowa zostały napisane skrypty odpowiedzialne za dokonywanie transferów. Media wręcz huczą od transferowych plotek, a te np. wpływają na cenę piłkarza. Jednak co najważniejsze, dogadywanie się z drugim klubem jest teraz mniej frustrujące i czasochłonne. Dobrym pomysłem okazało się również wprowadzenie not z miejscami po przecinku w pomeczowych ocenach zawodników – dostajemy jeszcze dokładniejsze informacje!

Nowy silnik meczowy nie należy do idealnych, więc twórcy z pewnością będą mieli co ulepszać w przyszłych edycjach. Według mnie, przydałaby się też bardziej rozbudowana oprawa dźwiękowa gry, bo w chwili obecnej takowa praktycznie nie istnieje. Oprócz kilku drobnych rzeczy (np. zbyt duża podatność zawodników na kontuzje) recenzowanemu tytułowi nie można nic zarzucić. Dla fanów tego typu gier Football Manager 09 to pozycja absolutnie obowiązkowa. Musicie ją mieć! ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Wiele zmian na lepsze względem poprzedniczki
- − Drobne niedopatrzenia

GRAFIKA
- + Nowy, trójwymiarowy silnik meczowy...
- − ...który wymaga jeszcze dopracowania

DŹWIĘK
- + Wrzawa kibiców podczas meczu
- − Totalny brak dźwięku w grze

ŻYWOTNOŚĆ
- + Wciąga i uzależnia na długie tygodnie
- − Brak

[illegible] 4x „naj": najlepsza, najgrywalniejsza, [illegible] i najbardziej rozbudowana część [illegible] serii piłkarskich menadżerów


zamówienia powyżej 300zł - wysyłka GRATIS!
ponad 5000 produktów w ofercie
konsolki, pamięci Flash, mp3/mp4...
WYMIANA GIER na konsole
TEL. (71) 374 26 17
http://sklepgekon.pl
WROCŁAW, pl.Nowy Targ 28
GEKONI warkot
91,6 FM
"GEKONI WARKOT"
nowa audycja o grach na konsole
Słuchaj nas w każdą niedzielę o godz.15
w Akademickim Radiu LUZ (radioluz.pwr.wroc.pl).
od 1345zł
niespotykanych dotąd
bezprzewodowy
okablowanie.
Xbox 360 (NOWY)
od 645zł
pad
pamięci, 3 lata gwar. Microsoft.
Dostępne wersje: Arcade, Premium,
Elite.
65nm.
Nintendo Wii + gra
895zł
Zestaw zawiera konsolę,
(Nunchuck +
Wii-lot), gry
zasilacz, odbiornik IR.
PSP Slim&Lite
od 575zł
konsola,
Wbudowane
do TV,
interfejs WiFi, czytnik pyt UMD,
pamięciami Flash
MS
Duo
Nintendo Dual Screen Lite (różne kolory)
od 495zł
Lżejszy
40%
poprzednika,
mocniejsze podświetlenie LCD,
dotykowy ekran, nowe wzornictwo a'la iPod!
PC
79
68
65
49
69
95
PS2
99
145
55
119
75
79
95
PS3
175
165
175
175
135
175
155
XBOX 360
165
99
145
165
165
125
175
PSP
95
89
95
NDS
145
135
119
MULTIMEDIA
195
195
115
AKCESORIA
85
79
75
299



PREMIERA JUŻ JEST

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

INFO



DYSTRYBUCJA
EA Polska

PRODUCENT
EA LA

WYDAWCA
EA

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
139 zł

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
PIV 2,6 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0c 128 MB

ONLINE
Tak

Pamiętacie powrót serii Command & Conquer? Wojny o Tyberium to gra, która wzbudziła nieco kontrowersji. Miała jednak magiczne „coś", co przykuwało do ekranu. Wskrzeszeniu podserii Red Alert nie towarzyszą podobne emocje. Za to produkt jest perfekcyjny pod względem technicznym...

Gdy dwanaście lat temu stworzono grę Red Alert, Zachód wciąż przeżywał fascynację Pierestrojką i upadkiem ZSRR. Fachowcy z Westwood Studios po mistrzowsku rozegrali tę kartę i w efekcie na rynek trafił hit, gra legenda. Z grubsza rzecz ujmując, chodziło o to, że niejaki Albert Einstein wynalazł wehikuł czasu. Przerażony tym, czego dokonali naziści, postanowił wyeliminować Adolfa Hitlera, nim ten napsoci. Wykorzystał paradoks czasowy – nałożenie się dwóch warstw rzeczywistości. Podał rękę przyszłemu Führerowi – i już gościa nie było. Historia się zmieniła, ale gdy genialny fizyk wrócił do swojej przyszłości, to okazało się... że nie jest to taka przyszłość, jakiej oczekiwał. Pozostawiona przez Niemców w spokoju Rosja sowiecka urosła do potęgi wystarczającej, by rzucić wyzwanie kapitalistycznemu Zachodowi... Dziś studio EA LA postanowiło powrócić do tematu. Nowa opowieść jednak już tak nie uderza w wyobraźnię... Zmieniły się czasy, zmienił się świat i – no cóż, to ważne – zmienili się twórcy odpowiedzialni za serię.

NIE TWÓRZ FRAKTURY

Fraktura to łacińskie pojęcie dotyczące złamania kości, które do tematyki podróży w czasie zaadoptował niemiecki pisarz Wolfgang Jeschke. Jeśli coś zmienimy w kontinuum czasowym, efekty mogą przerosnąć nasze oczekiwania. Ten sam pisarz w logiczny sposób przedstawił też inną prawdę: nigdy nie jest „za późno" na ingerencję – pierwsi zwykle przegrywają. Fabuła serii Red Alert zawsze trzymała się tych – na swój sposób kanonicznych – założeń. Nie inaczej prezentuje się część trzecia, choć zamiast ciekawych wolt twórcy zafundowali nam oczywiste elementy. Jak zaczyna się opowieść? Cóż, Sowieci jednak i tak dostali łomot. Wiemy o tym my, którzy zagrywaliśmy się we wcześniejsze gry. Jednakże mieli swój prototyp machiny czasu i partyjny aktywista Czerdenko nie zawahał się go użyć. Razem z generałem Krukowem i naukowcem o swojsko brzmiącym nazwisku Zieliński cofnął się w czasie do 1927 roku i... podał rękę Einsteinowi. Oczywiście, zmienił przyszłość bardziej, niżby się spodziewał. Fakt, Sowieci przetrwali dłużej, ale... w tym samym czasie Japonia wdrożyła nanotechnologię i poczuła się wystarczająco silna, by uderzyć na ZSRR. Tak zaczyna się cały huragan wojenny, w którym możemy stanąć po każdej z trzech stron konfliktu. W ramach kampanii i w trybie multi ma się rozumieć. Ba! Nawet w ramach obu wymienionych opcji na raz.



„TYM, CO WYRÓŻNIA RED ALERT 3 SPOŚRÓD INNYCH GIER RTS, JEST TRYB KOOPERACJI"

NIGDY NIE DZIAŁAJ SAM

Tym, co wyróżnia Red Alert 3 spośród mnóstwa innych gier RTS, jest tryb kooperacji. Wykonując dowolną z misji w jednej z trzech kampanii, mamy możliwość zawołania przez sieć kogoś do pomocy. Jeśli się nie zdecydujemy na dwuosobową zabawę, to zostanie nam przydzielony jeden z wirtualnych dowódców. SI kierująca ich poczyna-

DETALE

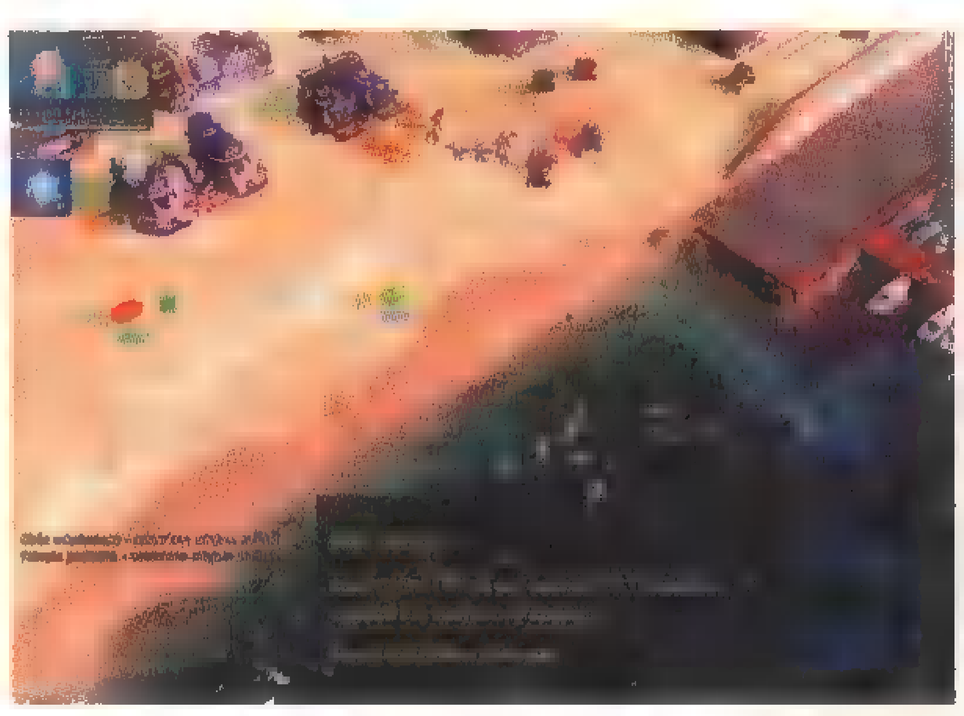
- 3 kampanie
- 3 frakcje
- 2 graczy w trybie kampanii

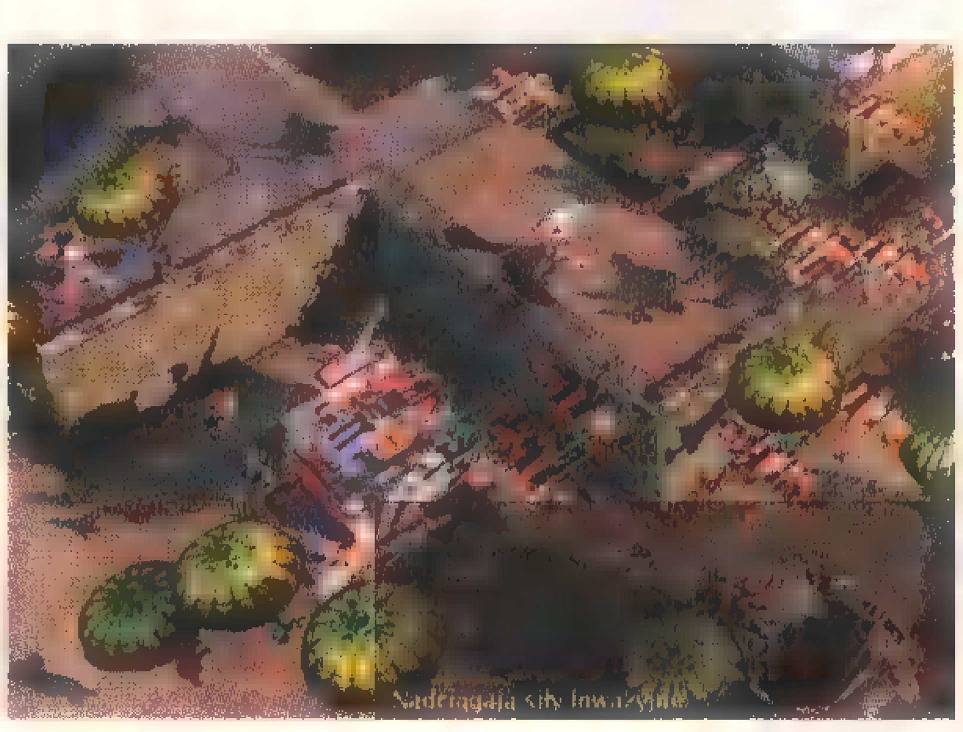


niami stoi na przyzwoitym poziomie, na dodatek zaś dysponujemy panelem rozkazów (skromnym, ale jednak), determinujących sposób działania naszego cyfrowego towarzysza broni. Poza tym jest to normalna rozgrywka w zespole – wspólna pula gotówki na zakupy wojsk i rozwój oraz współdzielone pole widzenia jednostek. Oprócz owego elementu reszta koncepcji rozgrywki okazuje się bardzo standardowa, co niektóre osoby odbiorą zapewne jako zaletę, inne jako wadę. Inaczej mówiąc, mamy RTS w starym stylu, a w sumie przy kontynuowaniu słynnej serii inne podejście byłoby nieco nie na miejscu.

MIEJ POD RĘKĄ POPCORN I COLĘ

Red Alert 3 nawiązuje do zapomnianej już (lecz wskrzeszonej przez EA w Wojnach o Tyberium) koncepcji wstawek filmowych z wykorzystaniem aktorów, a nie modeli 3D. Podobnie jak inne elementy gry i ten został wykonany bardzo solidnie. Ściągnięto plejadę gwiazd ze średniej półki, wzbogaconą o modelki i insze celebrities. Wymieńmy najpierw kilku panów: Peter Stormare (rosyjski kosmonauta z „Armagedonu"), George Takei (Mr. Sulu w dawnych seriach „Star Trek"), Tim Curry (Frank N. Furter z kultowego obrazu „The Rocky Horror Picture Show"), Andrew Divoff (dżin we „Władcy życzeń"), J. K. Simmons (J. Jonah Jameson z filmów o Spidermanie), Jonathan Pryce (Sam Lowry w „Brazil"). Pań raczej nie widzieliśmy na dużym ekranie, choć to również osoby sławne – na przykład playmate Jenny McCarthy (znana też z MTV) czy Gina Carano (najbardziej znana amerykańska zawodniczka ligi MMA, mieszanych sztuk walki). Materiału filmowego starczyłoby na porządny seans, a każdą scenkę scenariuszową możemy sobie później ponownie obejrzeć, korzystając z osobnej opcji w menu głównym. Oprócz tego mamy jeszcze scenki

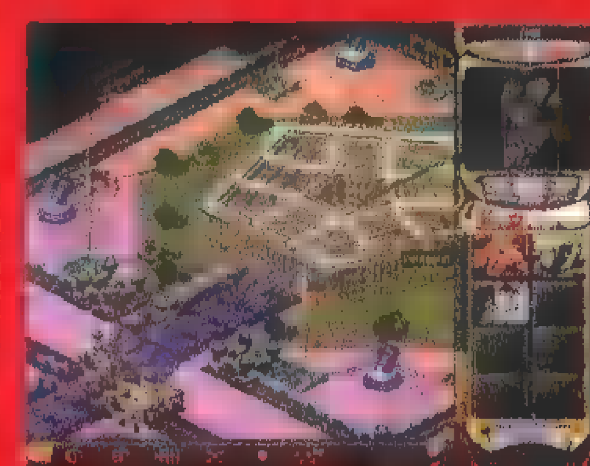




HISTORIA SERII



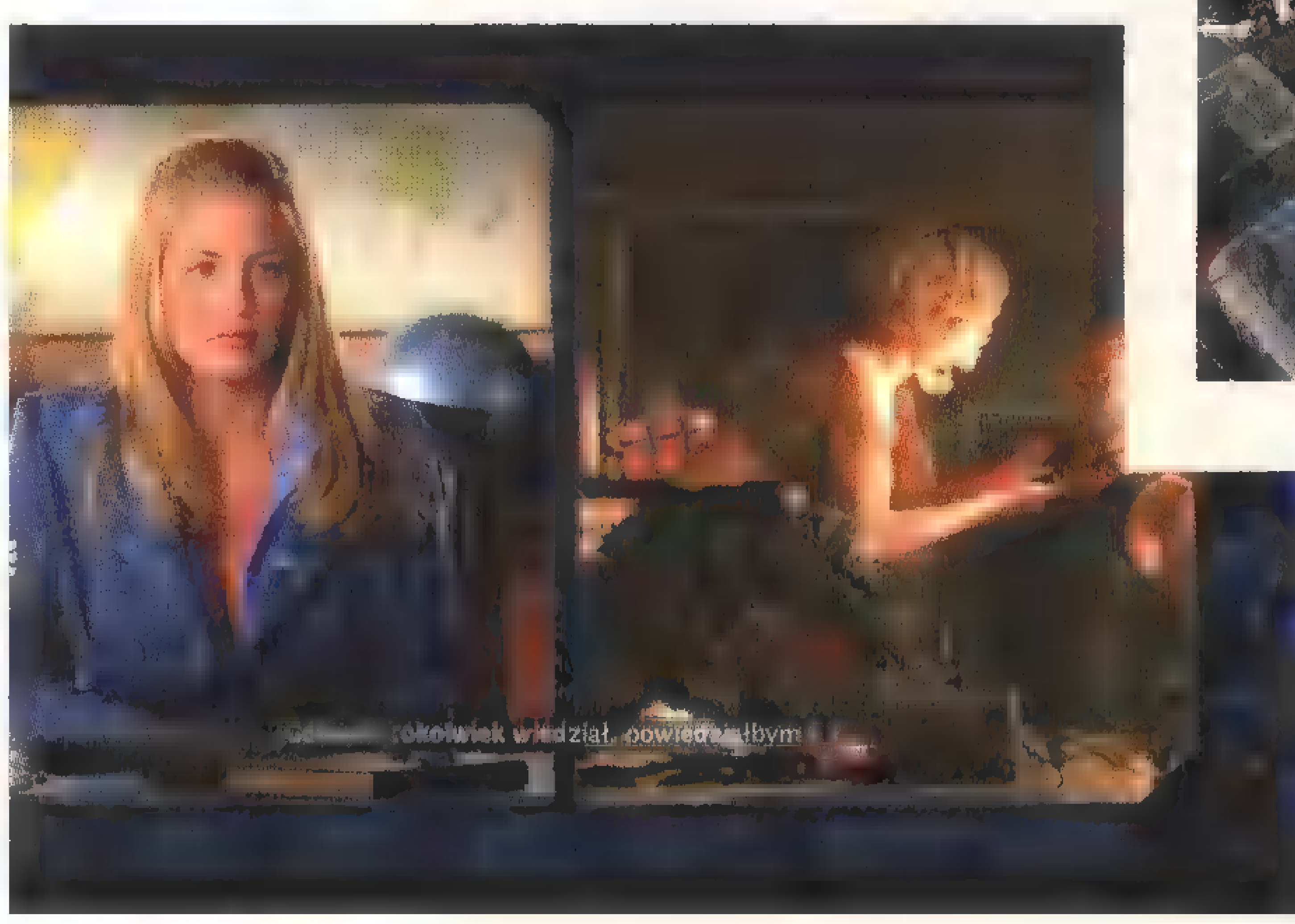
Red Alert
Gra z 1996 roku, która zatrzęsła nieco rynkiem. Upadek komunizmu w Rosji wciąż stanowił żywy temat, a tu zafundowano nam wizję, co by było, gdyby historia potoczyła się inaczej. Mimo lekkiego przymrużenia oka klimat gry był po części poważny. Takie straszenie białymi niedźwiedziami, które przecież póki co jedynie zasnęły... W 1997 roku ukazały się dwa dodatki do gry (Counterstrike i The Aftermath), co świadczy o jej sporej popularności...



Red Alert 2
W roku znanym jako Y2K, czyli dwutysięcznym, wchłonięte już przez EA (ale wciąż istniejące) Westwood Studios ukończyło pracę nad drugim aktem historii o Sowietach i podróżach w czasie. Tym razem było znacznie bardziej komediowo, bo wizja powrotu czerwonej Rosji przestała być realna. Jednostki stały się dużo bardziej fantastyczne, pojawiły się też wojska psioniczne. Na aspekcie PSI skoncentrował się wydany rok później dodatek do gry, zatytułowany Yuri's Revenge...

w oknie interfejsu gry, podczas walk, ale te już nie wypadają tak ciekawie. To transmisje ze sztabu, od naszych komputerowych pomagierów i od wrogów. Ci ostatni postępują według schematu: zaczynają od

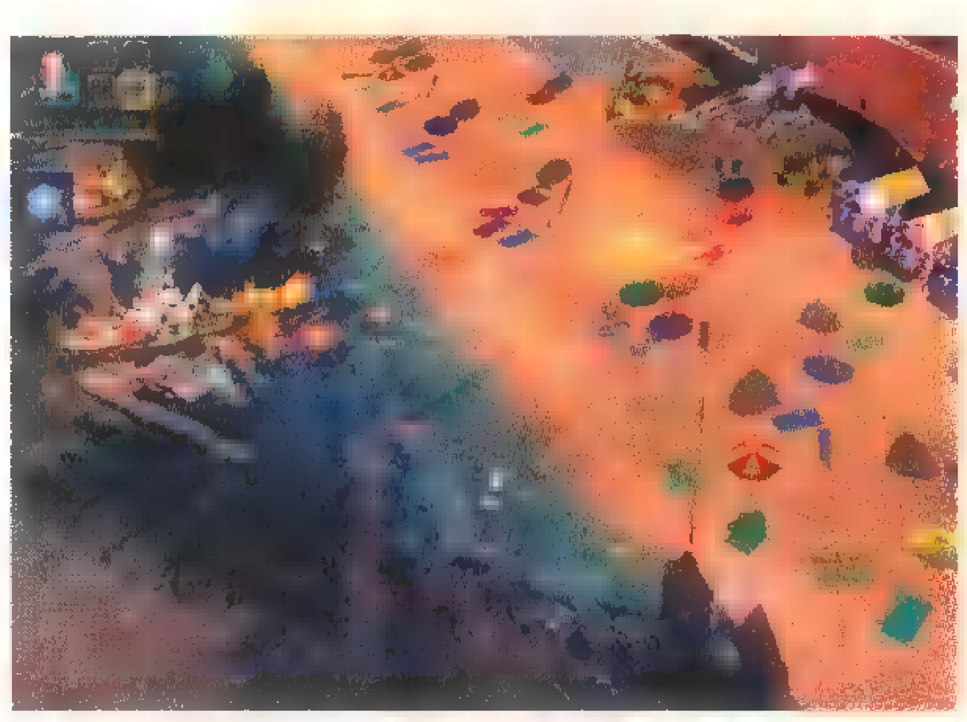




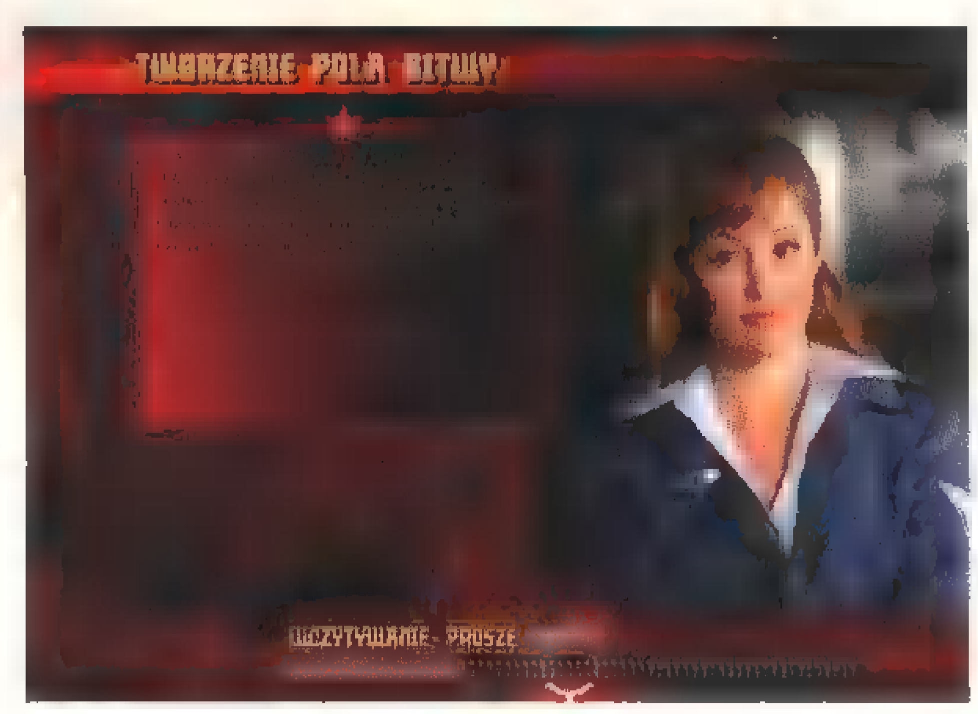
wyśmiania nas, a kończą na pogróżkach po zostaniu wdeptanymi w ziemię. Poziom tych wypowiedzi przypomina przepychanki słowne na przedszkolnym placu zabaw. Żałosne – a szkoda, bo reszta oprawy filmowej prezentuje dobry poziom.

ZAINSTALUJ, ZAGRAJ, ZAPOMNIJ

Mimo naprawdę porządnej roboty, odwalonej przez ekipę z EA LA, gra jakoś nie porusza. Nie zostaje w pamięci i po ukończeniu trzech kampanii (sporo scenariuszy, więc zabawy starczy na jakiś czas), tudzież pobawieniu się w sieci, można bez żalu odinstalować ją z dysku. Szkoda. Zabrakło czegoś ulotnego, jakiejś iskry, która ożywiłaby tę solidną rzemieślniczą produkcję. Oczywiście – mimo dość wysokiej ceny – pieniądze wydane na Red Alert 3 w pełni zwracają się w formie rozrywki, ale raczej nie należy on do tytułów, które wspomina się latami i powraca do nich po przerwie. Szkoda też, że firma EA nie dodała do podstawowej edycji ścieżki dźwiękowej na osobnej płycie (nie stanowi to standardu, ale ostatnio często się zdarza), bo muzyka jest naprawdę świetna.



Tak więc – krótko mówiąc – otrzymaliśmy coś w rodzaju hollywoodzkiej superprodukcji. Niby nie ma się do czego przyczepić, ale też i zupełnie nie ma się czym emocjonować. Fakt, frakcje są zróżnicowane i oferują kompletnie różne style prowadzenia rozgrywki. Fakt, specjalne tryby działania jednostek są ciekawe. Fakt, silnik gry daje radę i zapewnia miłe dla oka



wrażenia. Lecz owe zalety to jakby rdzeń tego, czym powinna być dobra gra RTS. Kampania zaś nie budzi tego dreszczyku oczekiwania, co wydarzy się dalej. Ba! Często wykoncypowane przez scenarzystów wolty fabularne jesteśmy w stanie przewidzieć na kilka misji naprzód. Wracajcie do ławki, panowie i panie z EA LA. Ocena dobra, na zachętę. Mając taki potencjał, mogliście powalczyć i o piątkę...

■ LUCAS THE GREAT

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Solidna robota rzemieślnicza...
- ⊖ ... i nic więcej

GRAFIKA
- ⊕ Dobrze zrealizowane wstawki filmowe
- ⊖ Nieco krzykliwa kolorystyka

DŹWIĘK
- ⊕ Rewelacyjna muzyka
- ⊖ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Walki w sieci
- ⊖ Niezbyt zachęca do powrotu

OGÓLNIE: Szkoda, że po wyłączeniu gry pozostaje pustka.



DETALE

- 3 [illegible]
- 50 [illegible]
- 4 [illegible]
- 5 [illegible] gry

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
Tak



MOTOGP 08

MotoGP jest dla wyścigów motocyklowych tym, czym Formuła 1 dla samochodowych



Recenzowany tytuł to „jedyny licencjonowany symulator najszybszych motocyklowych wyścigów świata" – reklamuje MotoGP 08 polski dystrybutor. To prawda, ale czy to wystarczający powód, by sięgnąć po tę grę?

300 KM/H DAJE POCZUCIE PRĘDKOŚCI

Jeśli szukacie gry, której przejście będzie wyzwaniem, trafiliście doskonale. Co więcej, jeśli szukacie gry, której ekstremalny poziom trudności nie zniechęci do zabawy w kwadrans, trafiliście równie dobrze! Jak to możliwe, że Moto GP 08 doskonale nadaje się zarówno dla bardzo doświadczonych, jak i początkujących graczy? Wszystko dzięki aż trzem modelom jazdy: zręcznościowemu, zaawansowanemu i symulacyjnemu. Z tym pierwszym poradzi sobie każdy, z kolei w ostatnim jeden drobny błąd wystarczy, by z pozycji lidera spaść na ostatnie miejsce.



Przed startem trzeba wybrać m. in. rodzaj opon, sztywność zawieszenia oraz prędkość wchodzenia w zakręt. Pomyślicie pewnie, że jest to kilka ekranów z ustawieniami. Niestety, nie. Mamy ich tylko cztery rodzaje – podobnie jak w przypadku podzespołów, które można ulepszyć w motocyklu. Hardcore'owi gracze woleliby dostać kilkadziesiąt parametrów do modyfikacji, a początkujący opcję optymalnych autoustawień przed każdym wyścigiem. Pośrednie rozwiązanie, jakie zastosowali twórcy, nie zadowoli nikogo.

MotoGP 08, jako licencjonowany produkt, zawiera wszystkie trasy, motocykle, a także zawodników startujących w obecnym sezonie w tych prestiżowych zawodach. Oczywiście najciekawszy jest tryb kariery, gdzie stworzonym (używam tego słowa trochę na wyrost) przez siebie motocyklistą ścigamy się przez pięć sezonów. Zaczynamy od startów w klasie 125cc, by następnie awansować do klasy 250cc i zakończyć zabawę w elitarnych zawodach dla najlepszych, czyli w klasie MotoGP. Jeśli w trakcie tej zabawy znudzą się wam kolejne treningi, kwalifikacje oraz wyścigi, możecie włączyć tryb wyzwań. Istnieje ich aż 50, ale są one dość mało urozmaicone, stanowczo za mało. Mówiąc krótko: dobra idea, gorsze wykonanie. Podobnie oceniam multiplayera. Online może ścigać się do 12-tu zawodników naraz, jednak tylko w pojedynczych wyścigach. A tu aż prosiło się o dodanie opcji wzorowanej na mistrzostwach, gdzie bralibyśmy udział w kilku pod rząd.

MotoGP 08 to wymagająca gra, która chlubi się świetnym modelem jazdy i licencjami. Jednak oprócz rzeczy oczywistych, typu wpływ pogody na sposób prowadzenia motoru, oraz fajnych detali (np. spływające krople wody po kamerze w trakcie deszczu lub opcja korygowania inteligencji przeciwników) sporo tu niedoróbek. Decydując się na zakup, bądźcie świadomi, że dostajecie przyzwoitą grę, która mogłaby być lepsza. I oby w przyszłym roku właśnie taka była! ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- 3 świetne modele jazdy, licencje, niezły samouczek
- Ubogie ustawienia motoru, wysoki poziom trudności

GRAFIKA
- Najmniejsze detale modeli motorów oraz zawodników
- Przeciętne i nijakie okolice torów

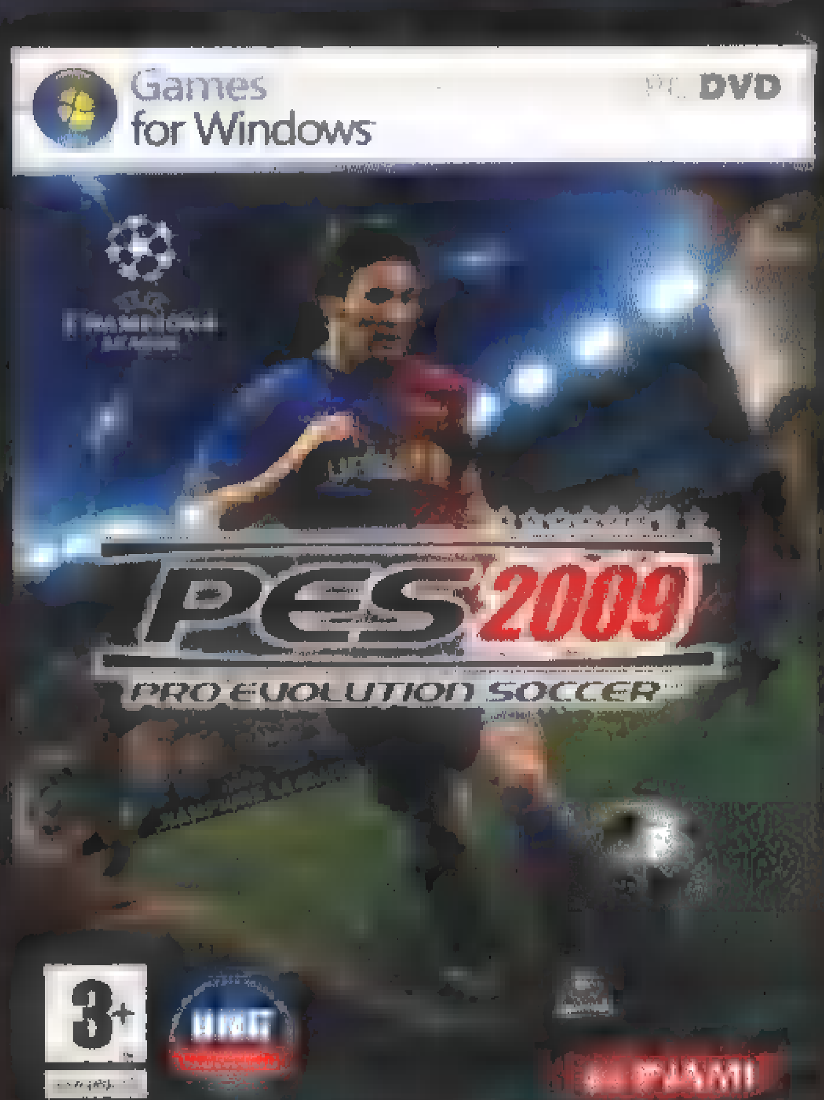
DŹWIĘK
- Wyraźne różnice między silnikami różnych motorów
- Mało muzyki w grze

ŻYWOTNOŚĆ
- Różne tryby plus multiplayer sprawiają, że gra wciąga
- Brak

OGÓLNIE Yamaha, Honda, Suzuki, Ducati, [illegible] będą [illegible] raju

KONKURS

PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™



Zadanie:
Ile części Pro Evolution Soccer ukazało się na PC

Do wygrania:
8 sztuk gry Pro Evolution Soccer 2009 i 5 T-Shirt z gry

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT®

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.



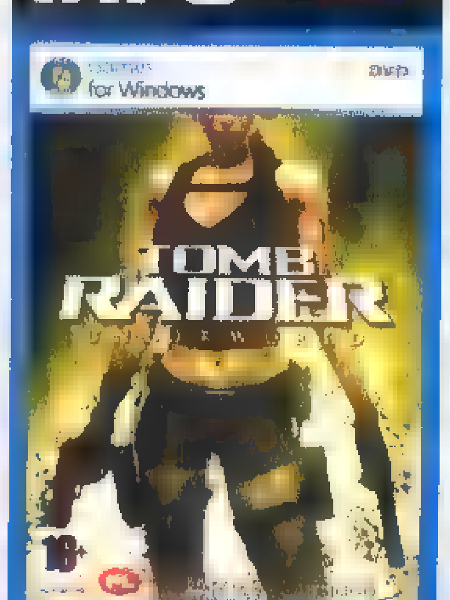
PREMIERA JUŻ JEST

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Nasza ulubiona bohaterka gier komputerowych powraca w wielkim stylu!

DETALE
- 3 poziomy trudności
- 1700 ruchów Lary
- 5 rodzajów dodatków

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland
PRODUCENT
Crystal Dynamics
WYDAWCA
Eidos
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
99,90 zł
INTERNET
www.tombraider.com
WYMAGANIA
PIV 2,5 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0 256MB (np. GeForce 6800GT)
ONLINE
Nie

Pierwszy raz na ekranach komputerów zagościła 12 lat temu i od razu stała się ikoną popkultury. Od tego czasu wystąpiła w ośmiu grach (plus trzy dodatki), dwóch kinowych filmach, kilku książkach i prawie 100 komiksach. Jak na wirtualną postać Lara może pochwalić się wyjątkowo bogatym życiem. Po kilkudziesięciu godzinach spędzonych z grą Tomb Raider: Underworld nabrałem pewności, że panna Croft jeszcze nigdy nie była w tak dobrej formie.

ZAPIERAJĄCA DECH GRAFIKA

Porównajcie wygląd Lary w Underworldzie z jej wyglądem z Anniversary oraz Legends, a zobaczycie, jaki postęp zrobili programiści z Crystal Dynamics, odpowiedzialni za te trzy tytuły. Systematyczne odchodzenie od kreskówkowej oprawy na rzecz realizmu przyniosło świetny efekt. Na potrzeby gry twórcy jeździli po świecie i zrobili tysiące zdjęć, które posłużyły im za inspirację przy projektowaniu lokacji. Opłaciło się, tak ogromnych, stworzonych z gigantycznym rozmachem plansz nie uświadczymy w wielu produkcjach. Błękitne niebo, jak okiem sięgnąć lazurowy przestwór oceanu, w oddali porośnięte tropikalnymi drzewami wyspy... Wszystko wygląda bardzo ładnie. Gra światłocienia, buchający ogień, przezroczysta woda, efekty falującego, rozgrzanego powietrza, tańczące w świetle drobiny kurzu... Można by tak długo wymieniać. Tomb Raider: Underworld najładniejszą częścią serii jest i basta. Widać to gołym okiem – wystarczy spojrzeć na screeny obok.

LARA JAK WIEDŹMIN

Kiedy Lara stanie zbyt blisko ognia, osłania twarz przed gorącym powietrzem, zaś gdy przedziera się przez krzaki, rękami odpycha je na bok, torując sobie drogę. Dzielna pani archeolog dociera do miejsc, gdzie – mówiąc delikatnie – pełno jest kurzu, błota i innego syfu. Dlatego z czasem na jej stroju oraz skórze zaczyna osiadać brud. Ubłocona Lara nie wygląda już tak dobrze, ale spokojnie... Wystarczy poczekać, aż spadnie deszcz, lub wskoczyć do wody, by zmyć z siebie nieczystości.



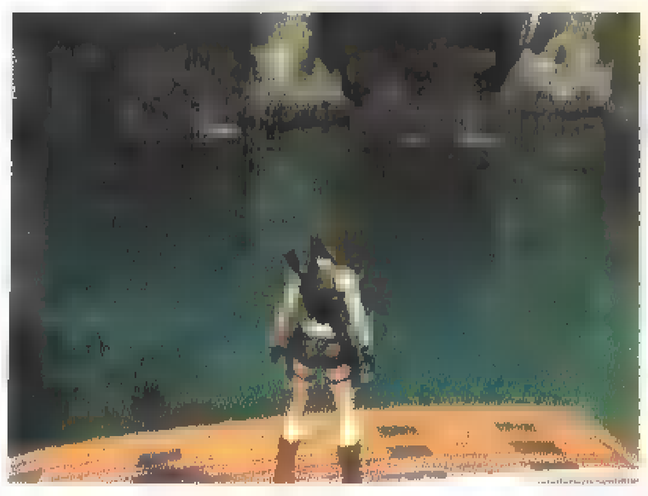
Wtedy też będzie można zaobserwować krople spływające po powabnym ciele panny Croft... Jasne, to tylko drobiazgi, ale często właśnie one decydują o sukcesie bądź porażce gry. Zresztą Larze warto się przyglądać nie tylko dla takich szczegółów. Jeśli popatrzycie na jej ruchy, zobaczycie, że są one płynne i realistyczne. Osiągnięto to dzięki technologii motion capture (zastosowanej m. in. w grze FIFA i Wiedźminie). Na potrzeby nowego podtytułu serii „zdjęto" animacje ruchu z olimpijskiej gimnastyczki!

„PO KILKUDZIESIĘCIU GODZINACH SPĘDZONYCH Z GRĄ TOMB RAIDER: UNDERWORLD NABRAŁEM PEWNOŚCI, ŻE PANNA CROFT JESZCZE NIGDY NIE BYŁA W TAK DOBREJ FORMIE"

PRZEWROTNA HISTORIA

Nowość stanowi zdolność równoczesnego strzelania z pistoletów do dwóch różnych celów. Wygląda to widowiskowo, ale na normalnym poziomie trudności nie wymaga zbyt częstego używania. Na naszej drodze staną głównie zwierzęta, a te naj-

lepiej traktować z kolejnej nowości, jaką jest karabinek z usypiającymi strzałkami (skuteczniejszy od broni palnej). W tym miejscu pragnę uspokoić wielu przyszłych graczy, że nie walczymy wyłącznie ze zwierzętami. W grze przyjdzie eliminować również uzbrojonych po zęby żołnierzy, a nawet stwory nie z tej Ziemi. Skąd wezmą





się te ostatnie? Nie mówiłem jeszcze o fabule i nie chcę zdradzać zbyt wiele. W TR: U akcja kręci się wokół Avalonu oraz potężnych atrybutów Thora, nordyckiego boga burzy i piorunów. Pojawiają się też stare „znajome" panny Croft – Amanda i Jacqueline Natla. Będąc przy kanwie opowieści, zwróćcie uwagę na wprowadzenie do gry. Wyjęcie go z fabuły i zaburzenie chronologii spowodowało, że z o wiele większą ciekawością śledzimy historię. A ta zaczyna się od dość mocnego akcentu...

ŁATWO, ŁATWIEJ, UNDERWORLD

Ogromne levele umożliwiły przygotowanie bardzo złożonych zagadek. Dały nam jednak nie tyle wolny wybór, co jego iluzję. Twórcy zapowiadali, że czynności składające się na rozwiązanie bardziej skomplikowanych łamigłówek będzie można wykonywać w dowolnej kolejności. Tylko



jakie ma znaczenie, czy najpierw pójdziemy w lewo, by zdobyć przedmiot A, czy w prawo, aby odzyskać rzecz B, skoro obie są potrzebne? Niby jest to złamanie schematyczności rozgrywki, ale niewielkie. W rozwiązywaniu zagadek teoretycznie powinna pomóc trójwymiarowa, sonarowa mapa okolicy. Jednakże to kolejna rzecz, która co bardziej doświadczonym graczom raczej się nie przyda. Takim osobom radzę wybrać najwyższy poziom trudności. Gra sama dokonuje bowiem autozapisu w wybranych miejscach, lecz na „normalu" robi to stanowczo za często. Przez to zabawa staje się mniej wymagająca i ekscytująca. Niestety w TR: U często można sobie pozwolić na dość lekceważące i nieprzemyślane ruchy, bo ewentualna śmierć grozi powtórką zaledwie ostatniej minuty zabawy, a nie dziesięciu (jak w starszych odsłonach serii).



WIRTUALNA KONTRA REALNA

Premierze każdego kolejnego TR towarzyszą wybory modelki wcielającej się w Larę Croft dla celów promocyjnych. Obecna, Angielka Alison Carroll, z okazji premiery gry przybyła również do Polski. Poniżej możecie porównać Larę realną i wirtualną. Która podoba wam się bardziej?



Z MOTOREM I PODPOWIEDZIAMI

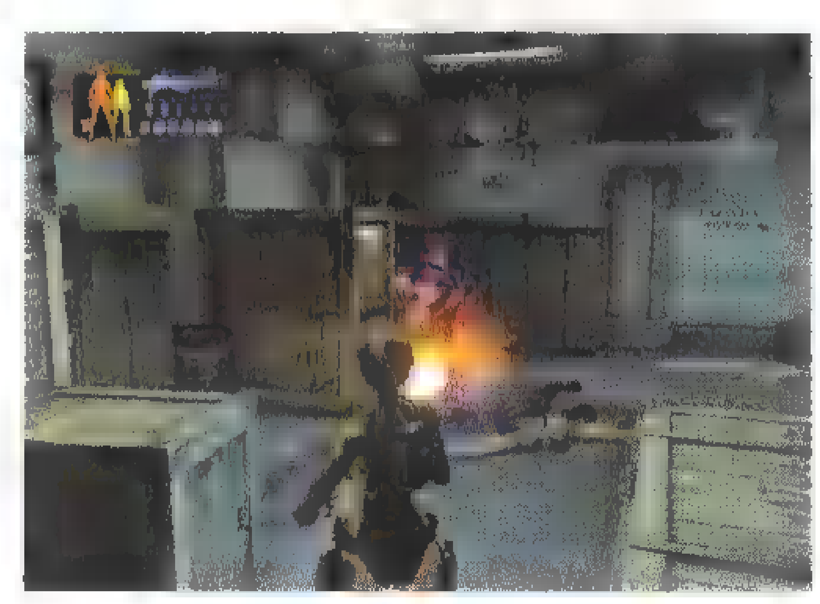
Z braku miejsca o kolejnych zmianach opowiem w telegraficznym skrócie. Dobrze, że Lara znów ma swoją latarkę (tym razem bez limitu baterii), bo jak sugeruje tytuł, często zapuszcza się w różnego rodzaju podziemia, gdzie bywa ciemno i mrocznie. Nowością jest opcja używania broni w trakcie przechodzenia zręcznościowych sekwencji – np. panna Croft trzymając się drążka jedną ręką, drugą może strzelać. Możliwość



zwalniania czasu w walce bywa przydatna podobnie jak szansa ustrzelenia „headshota". Zmodyfikowano również działanie tzw. „adrenalina moments". Teraz, gdy w krytycznej chwili gra wejdzie w tryb slow motion, nie zobaczymy, jak poprzednio, który klawisz wcisnąć i kiedy to zrobić. Sami będziemy musieli wykazać się refleksem oraz zdecydować, co uczynić. Ten pomysł autorów bardzo przypadł mi do gustu, niestety takich momentów jest zbyt mało! W recenzowanej odsłonie wykorzystano lepiej niż dotychczas motor. Tym razem nie używamy go wyłącznie w „jeżdżonych" sekwencjach, gdzie musimy dotrzeć z punktu A do B. Dwuślad Lary stał się grywalnym gadżetem. Czasem trzeba np. zejść z motoru i rozwikłać zagadkę, by utorować sobie drogę. A skoro mowa o gadżetach, wreszcie lepiej wykorzystano linkę z magnetycznym hakiem. Oprócz przypadków przemieszczania się między platformami stosujemy ją także przy rozwiązywaniu większej liczby łamigłówek. A te, jak już napisałem, okazują się trudniejsze i bardziej złożone niż w poprzednich grach. Z myślą o początkujących graczach stworzono więc system podpowiedzi. Ta idea budzi we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony jest dobra, bo sami decydujemy, czy skorzystać z ułatwienia, i nie jesteśmy nimi raczeni na siłę. Z drugiej strony, gdy zechcemy usłyszeć wprost, co należy zrobić, bywa, że nie dowiadujemy się niczego przydatnego.

OKIEŁZNAĆ LARĘ

Nowa Lara, oprócz przesuwania ciężkich przedmiotów, może również przenosić lżejsze, a nawet nimi rzucać. Zostało to oczywiście wykorzystane do rozwiązywania zagadek i wpłynęło na ich urozmaicenie. Panna Croft na potrzeby TR: U przeszła również szybki kurs wspinaczki, co stanowi kolejny element podnoszący grywalność. Niestety, mimo tylu fajnych usprawnień, twórcy nie poradzili sobie z kamerą i sterowaniem. Czasem po prostu nie widać, gdzie skaczemy, przez co robimy to w ciemno, licząc, że jednak trafimy na jakąś krawędź. Lecz największych kłopotów dostarcza zgranie kamery z odpowiednimi klawiszami ruchu podczas skakania i wspinaczki. Bywa to wyjątkowo frustrujące i zmusza do powtarzania niektórych sekwencji. Momentami zabawa jest zbyt prosta, a niektóre z nowych rozwiązań okazują się niedopracowane. Jednak mimo to Tomb Raider: Underworld jest najlepszą z trzech odsłon, jakie ostatnio zafundowało nam studio Crystal Dynamics. ■ **PAMP**



WERDYKT

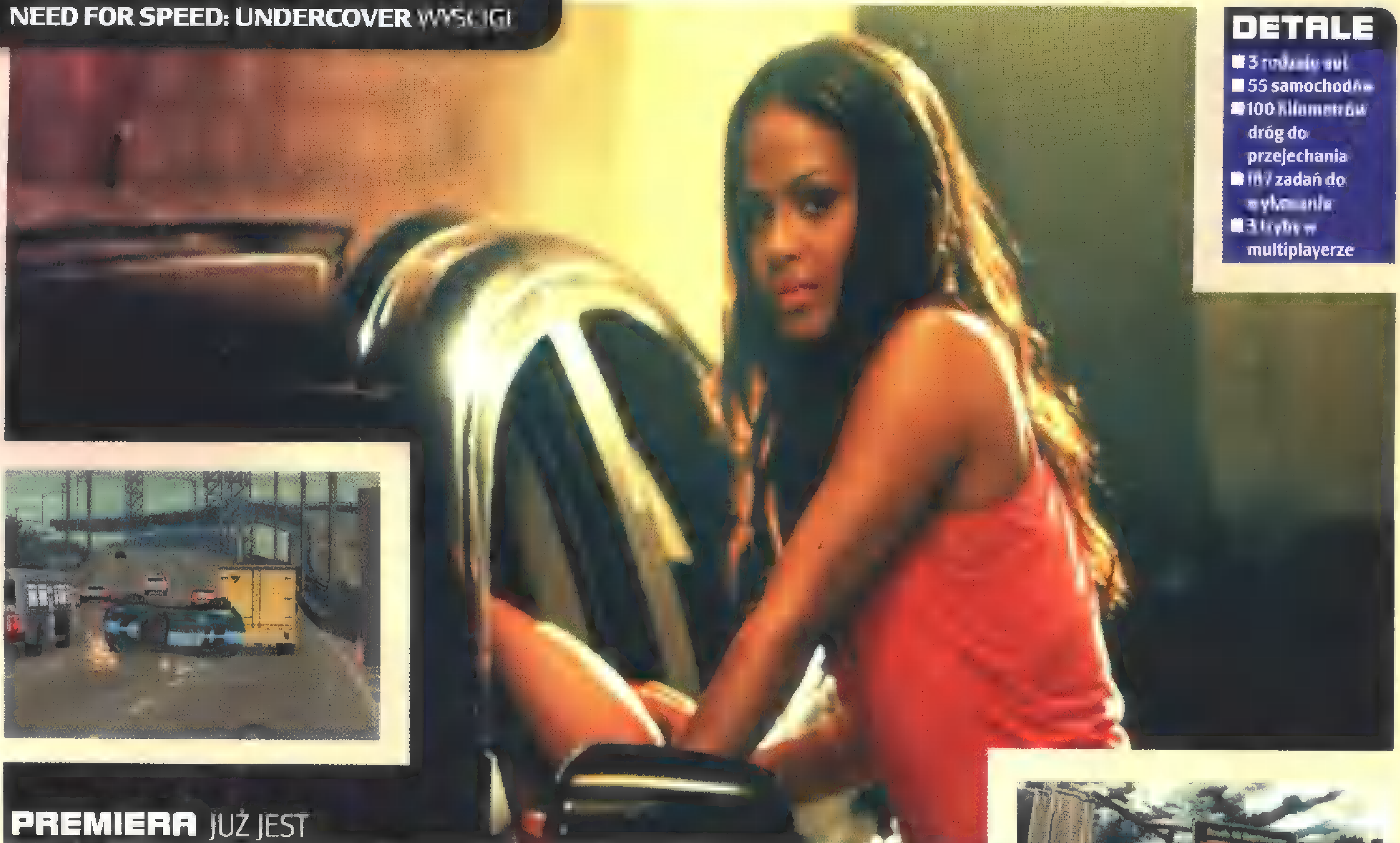
GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Nowe zdolności Lary, sporo innowacji, smaczki, fabuła
- ⊖ Momentami za łatwa, zbyt częste savepointy

GRAFIKA
- ⊕ Piękna grafika, efekty wizualne, animacja ruchów Lary
- ⊖ Zbyt chude nogi bohaterki

DŹWIĘK
- ⊕ Głos Lary, bardzo nastrojowe muzyczne momenty
- ⊖ Chwilami muzyka jest tak nijaka, że wręcz niesłyszalna

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Olbrzymie i rozbudowane levele
- ⊖ Po ukończeniu trzeba odłożyć na dłużej

OGÓLNIE Pecet cierpi na chroniczny brak dobrych gier akcji, a nowy Tomb Raider to chlubny wyjątek od tej reguły



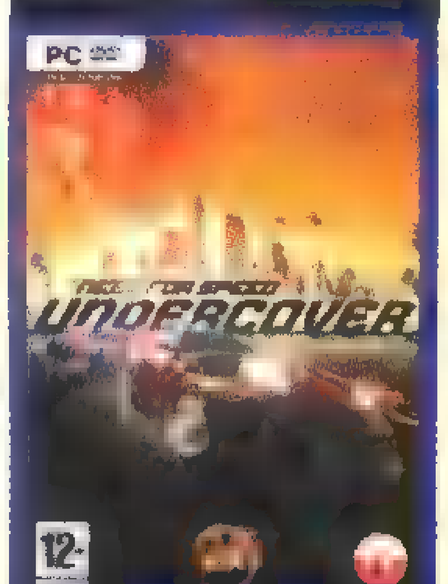
DETALE

- 3 [illegible] aut
- 55 samochodów
- 100 [illegible] dróg do przejechania
- [illegible] zadań do [illegible]
- 3 [illegible] w multiplayerze

PREMIERA JUŻ JEST



INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
EA Games

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
www.need[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] 3 [illegible], 512 MB [illegible] 9.0 256 [illegible]

ONLINE
Tak

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

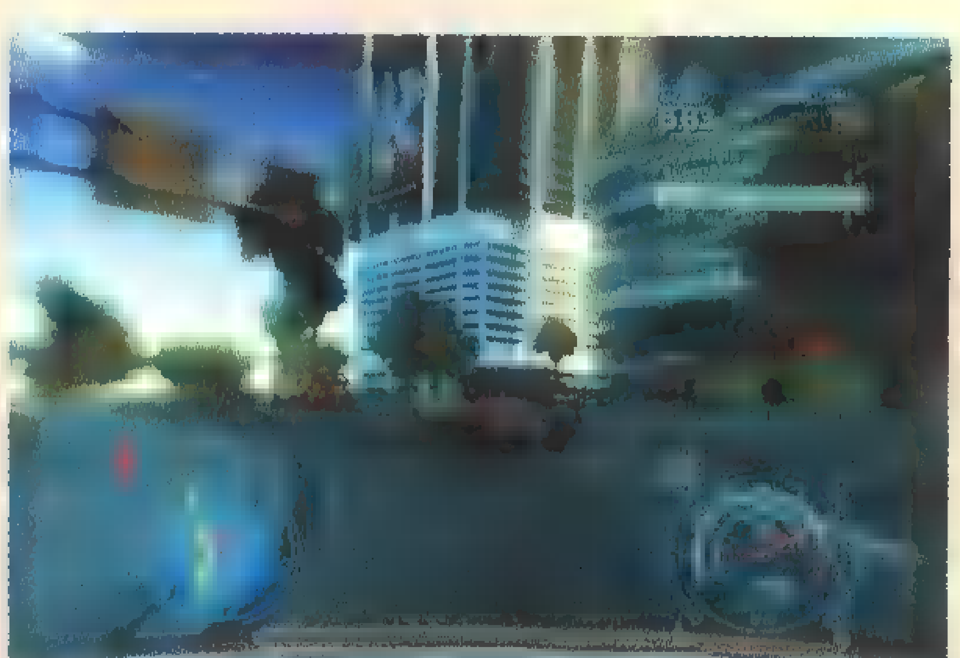
Recenzja niniejszej gry miała pójść na 2,5 strony. Dlaczego tak się nie stało?

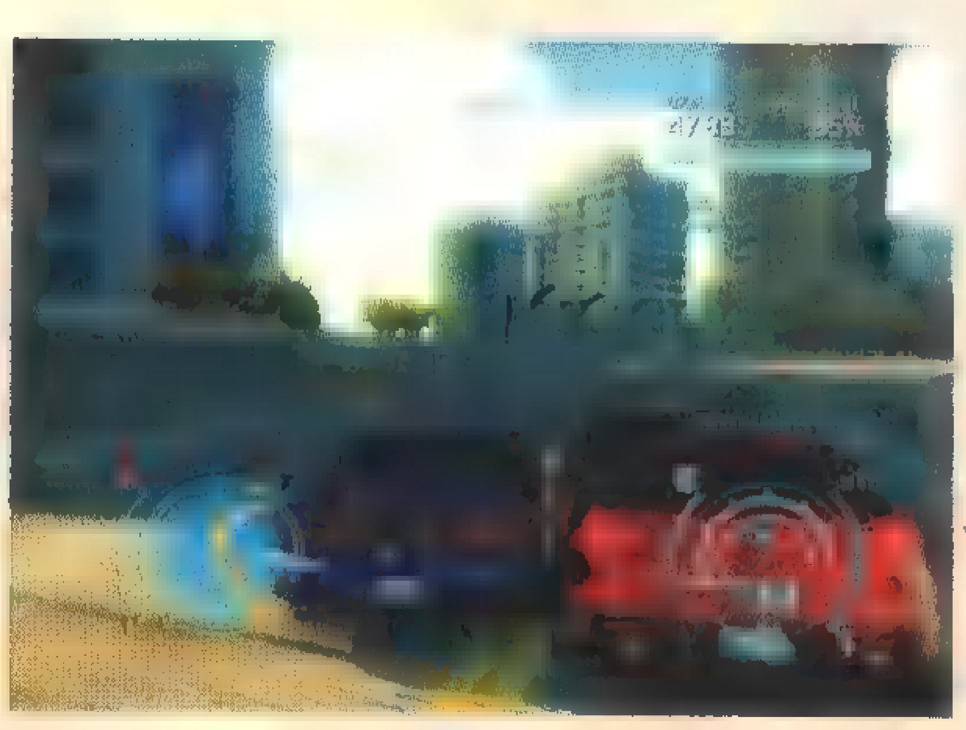
Zeszłoroczna NFS: Pro Street nie była zła, ale jej odmienność (wyścigi po zamkniętych torach) zbytnio nie przypadła mi do gustu. Dlatego bardzo ucieszyła mnie wiadomość, że NFS: Undercover to powrót do sprawdzonych rozwiązań, czyli nielegalnych ulicznych wyścigów i karkołomnych ucieczek przed policją.

SZYBKO I NUDNO

Zabawa zaczyna się całkiem nieźle. Fajne, klimatyczne intro, ładna grafika, przerywniki filmowe z żywymi aktorami. Dowiadujemy się, że mamy pod tytułową „przykrywką" rozpracować groźny gang złodziei samochodów. Aby zostać zauważonym przez bandziorów, trzeba zdobyć odpowiedni poziom reputacji. Pracujemy na to, wygrywając wyścigi, jeżdżąc na czas, uciekając przed policją lub demolując miasto. Nowość stanowią pojedynki na zatłoczonej autostradzie, gdy pędząc z zawrotną prędkością, musimy lawirować pomiędzy innymi pojazdami. Co ważne, nie jadą one jak po sznurku, ale często zmieniają pasy i poruszają się „stadami", przez które ciężko się przebić. Jeśli przeciwnik nazbyt się oddali, rywalizacja przegrana. Gdy członkowie gangu w końcu docenią nasze wyczyny, wyzwą nas na pojedynek albo poproszą o dostarczenie skradzionego samochodu do dziupli (należy zgubić chmarę policji). I to w zasadzie kwintesencja całej gry. Powtarzamy w nieskończoność te same czynności, by zdobyć punkty prestiżu... i ponownie robić te same rzeczy, ale już w ramach rozwoju fabuły. Naprawdę lubię serię NFS, lecz nowa odsłona jest strasznie schematyczna, nudna i banalnie łatwa. Wygrywanie zazwyczaj nie stanowi problemu, a gdy zacznie, wystarczy kupić lepszy samochód, aby znów przyjeżdżać na metę z 20-ma sekundami przewagi nad drugim zawodnikiem. Samochody są niezniszczalne, a model jazdy tak uproszczony, że nawet kilka poważnych błędów nie przekreśla szans na zwycięstwo. Jeszcze gorzej wypada realizacja koncepcji otwartego miasta. Po co tam jeździć, skoro szybciej będzie otworzyć mapę i kliknąć na zadanie, by od razu je rozpocząć? Ponadto na czas rywalizacji trasa przejazdu zostaje odgrodzona od pozostałej części miasta żółtymi barierami (cóż za absurdalny pomysł!). Nie dość, że nie można źle pojechać, to, jak wpadnie się w zakręt, odbicie od bariery pomoże wrócić na trasę bez zbytniej straty czasu.

NFS: Undercover to gra niedopracowana, pełna nieprzemyślanych rozwiązań. O tym, że przygotowywano ją w pośpiechu, by – jak co roku – zdążyć przed Gwiazdką, najlepiej świadczy oprawa wizualna. Kiedyś znak firmowy serii, obecnie przeciętna. Przemieszczamy się po nader sztampowym i mało urozmaiconym mieście, gdzie występuje podejrzanie mały ruch (zwłaszcza podczas wyścigów), nie ma żadnych przechodniów, itp. To raczej atrapa miasta, a nie wielka, tętniąca życiem metropolia. Końcowej oceny nie podnosi też rozgrywka sieciowa z zabawą w policjantów i złodziei. Need for Speed w wolnym tłumaczeniu znaczy „potrzeba prędkości". Niestety, poczucie prędkości podczas zabawy w Undercover to towar mocno deficytowy. ■ **PAMP**





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Nielegalne wyścigi, nowość: bitwa na autostradzie
- ⊖ Wszystko pozostałe, wyjątkowo nieekscytujące wyścigi

GRAFIKA
- ⊕ Modele samochodów
- ⊖ Atrapa miasta zamiast miasta

DŹWIĘK
- ⊕ Realistyczne odgłosy silników, muzyka w tle
- ⊖ Zbyt mało utworów muzycznych

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Wcale nie tak krótka
- ⊖ Nie chce się w nią grać

[illegible]: Aż 140 zł za niedopracowaną [illegible], która znudzi [illegible] po jednym wieczorze?

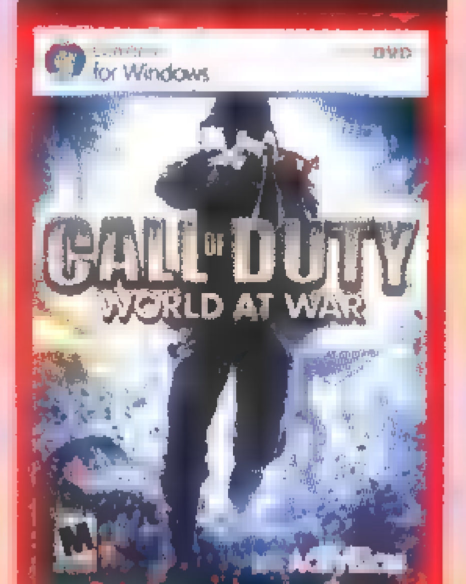

Gateway
FPD2485W
Idealny do zastosowań graficznych
6ms
1000:1
FULL HD
1080p
DCDi
S-PVA
Gateway
.matryca S-PVA 24" .procesor obrazu DCDi .PIP .PIVOT .HDCP .dotykowe menu
funtech.pl
3 lata gwarancji door to door
Zamów przez internet lub odwiedź salon Gateway:
Centrum Handlowe LAND, ul. Wałbrzyska 11 lok. 46, Warszawa, 0 22 425 99 60, info@funtech.pl

DETALE
- 15 misji
- 2 strony konfliktu
- 4 tryby trudności
- 15 map w multiplayerze
- 3 główne tryby gry



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
LEM

PRODUCENT
Treyarch

WYDAWCA
Activision

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
149,90 zł

INTERNET
www.callofduty.com/CoDWW

WYMAGANIA
PIV 3 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0 128 MB pamięci, GeForce 6600GT

ONLINE
Tak

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Wojna jest straszna i okropna – banał, ale za to jak dobrze nakręca grę...

Po trzech częściach toczących się podczas II wojny światowej i czwartej, eksperymentalnie przeniesionej we współczesne realia, Call of Duty powraca do swoich korzeni. W wyjątkowo widowiskowym stylu!

DOBIJ, NIM WSTANIE

Gra zaczyna się od mocnego akcentu. Otwieramy oczy i widzimy, jak japoński oficer torturuje naszego klęczącego nieopodal kolegę. Najpierw zgasi mu papierosa na twarzy, a po chwili drugi podejdzie i zamaszystym cięciem poderżnie gardło, zaś krew siknie na ściany niczym w „Kill Billu". Równie drastycznych scen jest tu znacznie więcej. Na początku rosyjskiej kampanii udajemy trupa, bo po ulicach zniszczonego Stalingradu chodzą Niemcy i dobijają rannych przeciwników. W innych scenach radzieccy żołnierze strzelają w głowę klęczącego niemieckiego żołnierza lub rzucają koktajlami Mołotowa do poddających się nazistów. Główny bohater otrzymuje m. in. rozkaz dobicia rannych albo strzelania do uciekającego wroga... Tak, wojna to straszna rzecz... Twórcom nowego CoD:WaW przyświecało pragnienie zrobienia gry realistycznej. Czy jednak nie przesadzili z dobrymi chęciami? W moim przekonaniu, nie. Epatowanie przemocą służy spotęgowaniu i podkreśleniu wszechobecnego podczas wojny okrucieństwa. Poza tym dobijanie leżących jest w pełni uzasadnione – raniony przeciwnik, po przewróceniu się na ziemię, wyjmuje pistolet i próbuje nas zastrzelić.



Wypalając chwasty na polu, można przy okazji pozbyć się dużo większych szkodników

LUBIĘ DOBRZE DOPIECZONE

CoD:WaW to najkrwawsza część serii. Obowiązuje tu zasada: im cięższa broń, z której prujesz do nieprzyjaciela, tym większa miazga z niego zostanie. Oglądamy fontanny krwi, eksplodujące głowy, latające kończyny, ale pokazane w realistyczny sposób, a nie komiksowy, specjalnie „podkręcony" na potrzeby widowiska, jak w wielu innych shooterach. Brutalne są również dwie kolejne, dość spektakularne, nowości: walka na bagnety oraz miotacz ognia. Po informacje dotyczące pierwszej odsyłam czytelników do ramki. Zaś co do drugiego, to od „Czasu Apokalipsy" doskonale wiadomo, że nie ma nic lepszego od zapachu napalmu o poranku... Rzeczywiście, używanie miotacza ognia to wielka frajda. Ta potężna broń z niekończącą się amunicją (trzeba tylko pilnować, by się nie przegrzał) nadaje się idealnie do oczyszczania bunkrów i okopów, odpierania niespodziewanych japońskich ataków, a także eli-

„CIĄGLE COŚ SIĘ DZIEJE, AKCJA GALOPUJE W ZAWROTNYM TEMPIE, WIELKI CHAOS, ZAMIESZANIE, DOOKOŁA MNÓSTWO WYBUCHÓW..."

minowania snajperów ukrytych na drzewach – podpalamy drzewo, po czym obserwujemy, jak płonący wróg spada i plącze się w gałęziach. Bezdyskusyjnie misje przygotowane pod miotacz ognia okazują się najlepsze w grze.



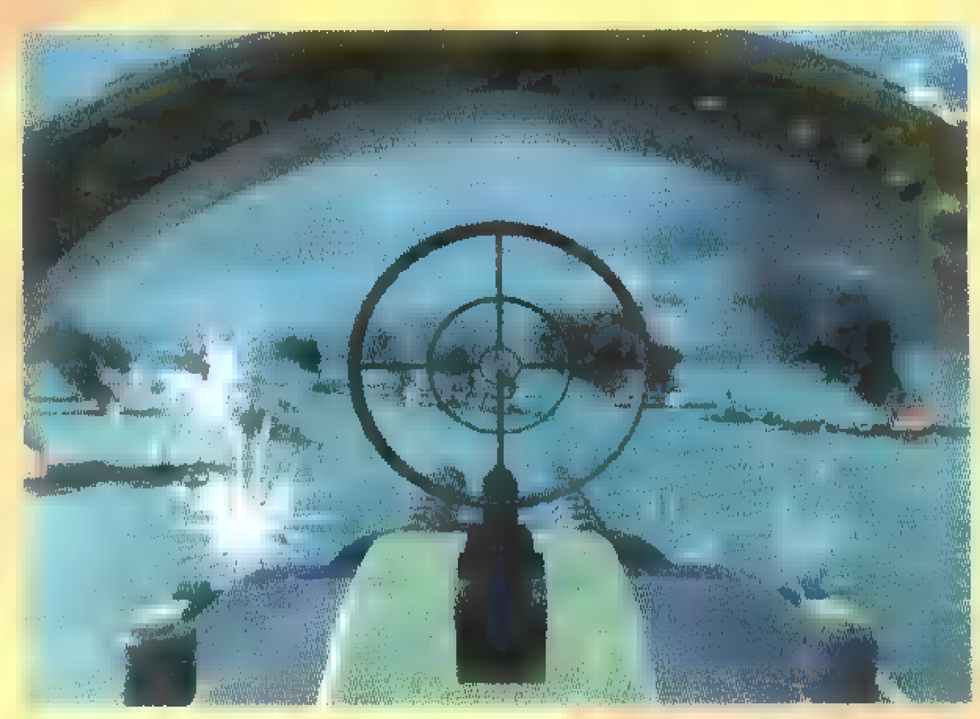
FIGHTING FOR SURVIVAL



Potyczki w nowym CoD: WaW są ekstremalnie intensywne, ciągle coś się dzieje, akcja galopuje w zawrotnym tempie, wielki chaos, zamieszanie, dookoła mnóstwo wybuchów, zewsząd lecą granaty, przeciwnicy atakują z zaskoczenia, i zawsze w przeważającej liczbie... Twórcy kolejny już raz posiłkowali się wskazówkami oraz radami weteranów z II wojny światowej. To właśnie dzięki ich sugestiom akcja stała się tak intensywna. Szczególnie ekscytujące są potyczki z Japończykami, którzy często wybiegają nagle z krzaków, wyłażą z dziur w ziemi, zaczajają się na drzewach. W recenzowanym tytule sporo też rozbudowanych, wielominutowych bitew. To takie mega-rzeźnie, gdzie łatwo zginąć, nawet na normalnym poziomie trudności. Gra jest trudniejsza od poprzedniczek, a do niektórych fragmentów trzeba podchodzić więcej niż raz czy dwa, co oczywiście dobrze świadczy o sztucznej inteligencji przeciwników. Dobrze, że tak często korzystają oni z granatów, uniemożliwiając nam zaszycie się w bezpiecznym miejscu. Jednak o wiele bardziej zauważalna zmiana dotyczy ulepszenia







skuteczności sojuszników. W wielu grach bitwy pomiędzy przeciwnikami a naszymi pomocnikami wyglądają, jakby wszyscy używali ślepaków; sporo huku, dużo zamieszania, nikt nie ginie. Na szczęście w CoD:WaW wygląda to zupełnie inaczej. Jednakże nawet podniesiony poziom trudności nie okazał się lekarstwem



NOŻEM I BAGNETEM

W amerykańskiej kampanii będziecie musieli stawić czoła całej masie japońskich żołnierzy Banzai. To taki lądowy odpowiednik kamikadze, ale z bagnetem lub mieczem zamiast samolotu.



Chwila nieuwagi może szybko zakończyć zabawę.

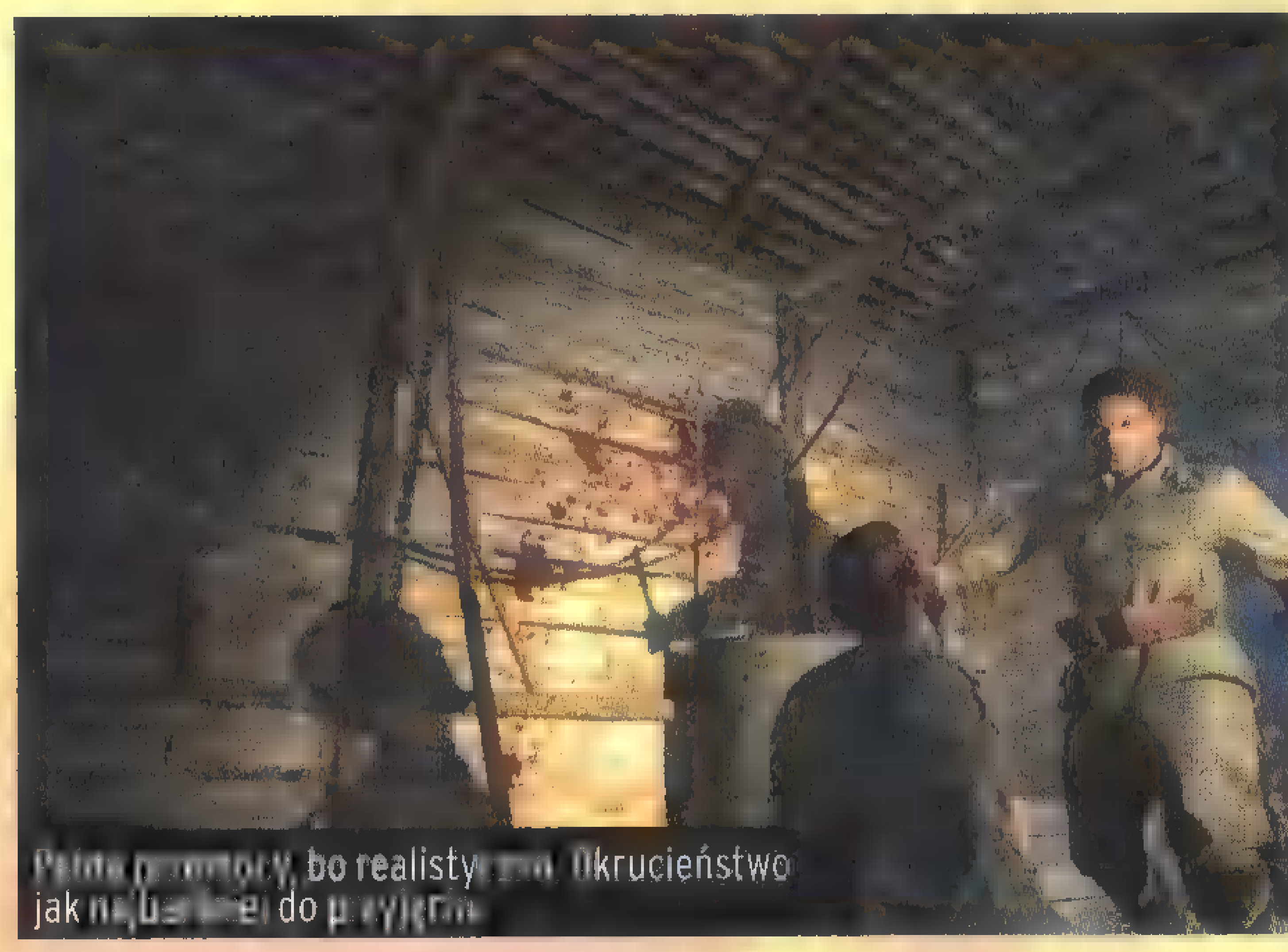


Jeśli powalą cię na ziemię, ten i zdążysz wcisnąć klawisz w odpowiednim momencie, wbijesz przeciwnikowi nóż w głowę, nim ten cię zaszlachtuje...



Wiadomo, najlepszą obroną jest atak – zadźgaj nieprzyjaciela, nim ten zdąży zadać cios

na chorobę wcześniejszych odsłon, czyli krótki czas zabawy (mowa o samym singleplayerze). Niby aż 15 misji, a można je spokojnie przejść w dwa wieczory.



Pełno przemocy, bo realistycznie. Okrucieństwo jak najbardziej do przyjęcia

PILNUJ MOICH TYŁÓW

Na szczęście kampania dla jednego gracza stanowi tylko początek zabawy. Po jej ukończeniu odblokujemy tryb z zombie-nazistami (genialne!). To typowy survival – jesteśmy osaczeni w budynku i musimy jak najdłużej odpierać ataki żywych trupów, których systematycznie przybywa. Zabijanie wrogów daje punkty, za te zaś kupuje się amunicję, bronie lub odblokowuje nowe obszary domu. Wyjątkowo nieskomplikowany, a jakże wciągający i ekscytujący tryb – absolutne mistrzostwo! Co więcej, można weń grać kooperacyjnie! Współpracując ze znajomymi (do czterech graczy naraz), da się też ponownie przechodzić misje z kampanii. Wtedy dodatkową atrakcją są wyzwania – np. rozsadź 50-ciu wrogów itp. Aby grało się przyjemniej, można włączyć specjalne kody (np. przeciwnicy trafieni w głowę eksplodują albo giną tylko od headshotów). No i mamy jeszcze multiplayer – prawie identyczny jak w CoD 4: Modern Warfare. Prawie, bo tutaj na niektórych planszach można używać czołgów. Trening w kierowaniu nimi to jedna z misji w singleplayerze. Lecz wracając do gry wieloosobowej, rozumiem brak większych zmian. Gdy ma się tak dobry mechanizm, nie potrzeba żadnych zmian.

WOJENKO, WOJENKO...

Jeśli spojrzycie na tabelkę na końcu tekstu, zobaczycie, że przy minusach w polach „grafika" i „dźwięk" widnieje słowo „brak". W przypadku tego drugiego wszystko jest doskonałe: i muzyka, i superrealistyczne efekty dźwiękowe, zwłaszcza odgłosy broni. Co do grafiki – podrasowany engine poprzedniej części sprawdza się doskonale, a gra wygląda znakomicie. Bardzo ładne lokacje, dopieszczone efekty wizualne, choćby dym zasnuwający pole bitwy, który czasem uniemożliwia dalszą walkę. Jest tylko jedno „ale" – sztucznie ograniczane mapy. Choć teoretycznie plansze są duże, istnieją pewne bariery nie do pokonania, np. ciąg krzaków do kolan, których ani nie przejdziemy, ani nie przeskoczymy. Nieraz denerwuje fakt, że człowiek chce zajść przeciwnika z flanki, a nie może. Zamiast tego musi iść trasą wyznaczoną przez projektantów planszy. Ponadto nie każdemu przypadną do gustu odradzający się w nieskończoność wrogowie. W kampanii dzieje się tak, dopóki nie podejdziemy wystarczająco blisko ich stanowiska. I na koniec jeszcze jedna rzecz. Fabuła jako całość wypada blado – jest niespójna, ukazuje niezrozumiałe przeskoki chronologiczne, nagłe zmiany stron konfliktu... Właściwie nie wiadomo, dlaczego znajdujemy się akurat tu, a nie gdziekolwiek indziej. Sytuację częściowo ratują zapowiadające każdą misję filmiki, łączące archiwalne dokumenty z czasów wojny z nowoczesną grafiką komputerową.

Powyższe braki wymieniam z konieczności obiektywizmu, ale ze świadomością, że w żaden sposób nie zmieniają one najważniejszego – Call of Duty: World at War to najlepsza część serii! Lubicie strzelanki? Jeśli tak, ta gra z pewnością was nie zawiedzie! ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Intensywna, realistyczna, bronie, zasadzki, zombie-naziści
– Ograniczenia, niekończący się wrogowie, „rozsiekana" fabuła

GRAFIKA
+ Wszystko, co widać na ekranie
– Brak

DŹWIĘK
+ Epicka muzyka i bardzo realistyczne efekty dźwiękowe
– Brak

ŻYWOTNOŚĆ
+ Spora różnorodność trybów gry, doskonały multiplayer
– Brak

OGÓLNIE CoD 5 to produkcja wybitna i nie wiem, co jeszcze można ulepszyć w następnej grze. [illegible] zdecydowanie warta swojej ceny [illegible]

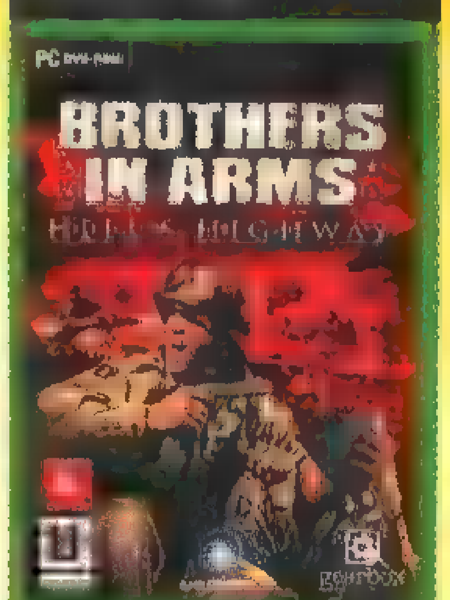


DETALE

- Operacja Market Garden
- 3 [illegible]
- 3 [illegible]
- 8 [illegible] broni

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible] Software

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible] zł

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] 2,6 GHz, [illegible] karta [illegible]

ONLINE
Tak

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Hell's Highway to kawał niezłej historii, przyjemna dla oka grafika i tony zużytego na nieprzyjacielu ołowiu



Trzecia część Brothers in Arms nie wprowadza do serii kluczowych usprawnień. W zasadzie robimy dokładnie to, co wcześniej, z tym że teraz jest jeszcze ładniej i dramatyczniej.

Akcja opiera się na wydarzeniach historycznych związanych z Market-Garden. Ponownie wskakujemy w buty Matta Bakera, by uczestniczyć w jednej z najtragiczniejszych operacji II wojny światowej. Czynimy to w klasyczny dla serii sposób 4xF – find, fire, flank, finish. Najpierw musimy odnaleźć przeciwników symbolizowanych dużym kółkiem, następnie uwiązać ich ogniem z pomocą pozostających pod komendą oddziałów (maksimum 3), potem obejść z flanki i efektownie wykosić. Od czasu do czasu pojeździmy też czołgiem, strzelając do wszystkiego, co się rusza, oraz wykonamy część etapów w pojedynkę. Atutów Hell's Highway ma – jak się powiedziało – kilka. Pierwszy to wciągająca historia. Dosłownie identyfikujemy się z bohaterami opowieści, a jak ktoś jest przy okazji fanem serialu „Kompania braci", będzie w siódmym niebie – niektóre sekwencje wyglądają jak wyjęte z owego obrazu. Drugi plus stanowi grafika. Zarówno ta w przerywnikach filmowych (jest ich sporo), jak i ta w poszczególnych lokacjach wygląda naprawdę ładnie. Niezłe są zwłaszcza animacje wojaków podczas zbliżeń: wszelkie ruchy gałek ocznych, zmarszczki, blizny, zarost, i tym podobne smaczki. Efektownie zrealizowano też ogień liżący ściany, choć po tym z gry Far Cry 2 ten z BIA nie będzie już „najlepszym ogniem w grach". Bardzo przyjemne i zróżnicowane są również lokacje. Raz gnamy przez wiejskie tereny, kiedy indziej trafiamy do miast, wchodzimy do budynków, bronimy stacji kolejowej, lub staramy się zdobyć słynny most na Son. Żeby nie było niedomówień: gra ma także wady. Największą stanowi zauważalna liniowość. Niby zawsze posiadamy możliwość alternatywnego obejścia przeciwników z flanki,



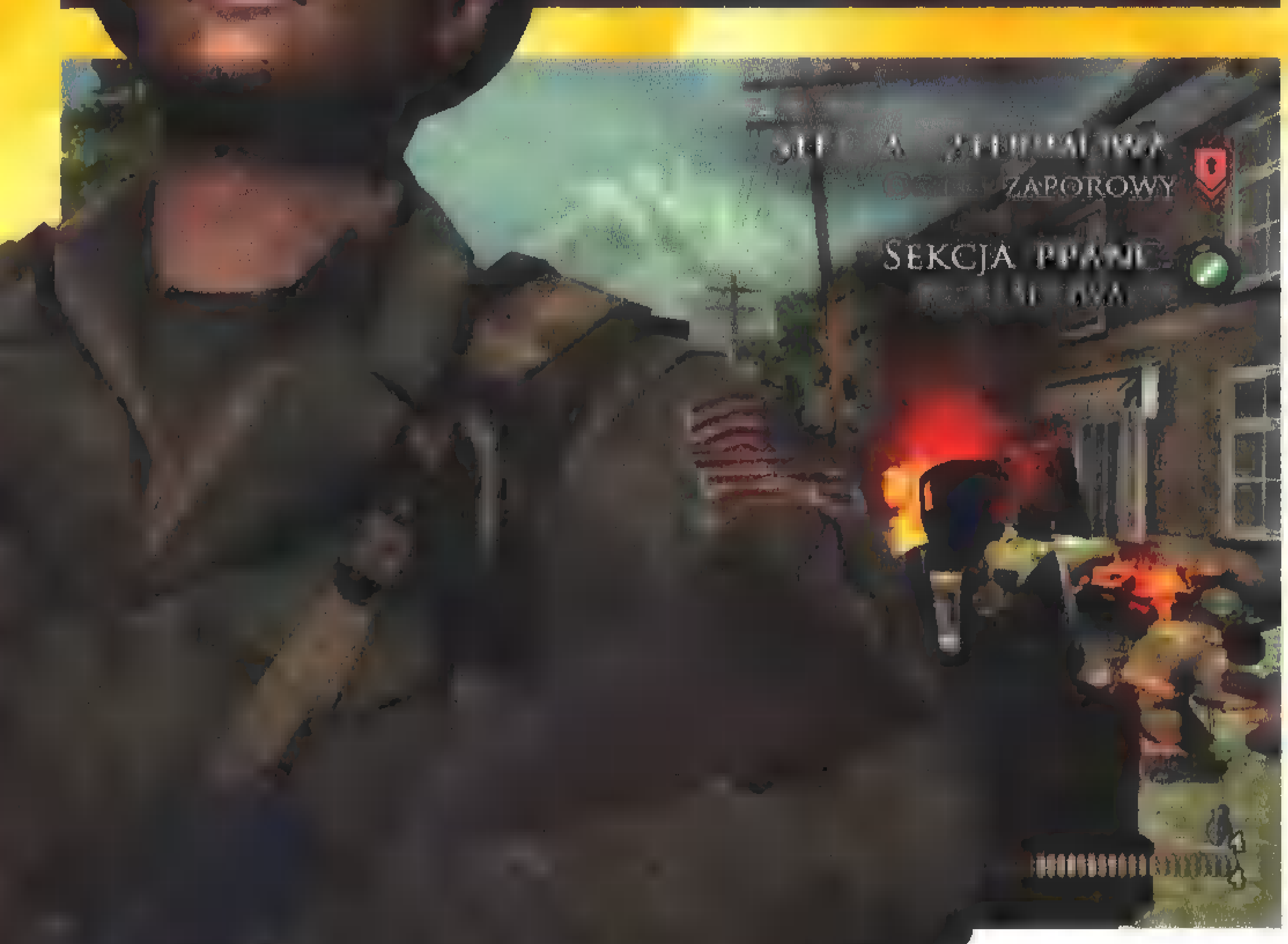
„JEŚLI KTOŚ JEST FANEM SERIALU <<KOMPANIA BRACI>>, BĘDZIE W SIÓDMYM NIEBIE"

zamiast wdawania się w otwartą walkę, ale generalnie podążamy drogą ściśle wyznaczoną przez autorów. Drugi mankament jest taki, że świat gry okazuje się zbyt mało interaktywny. Drażni fakt, że choć kule przebijają się przez drewniane osłony czy szyby, na planszach znajdują się również przedmioty wykonane z tych samych materiałów, których nie idzie ruszyć. Tyle że... no właśnie – to w zasadzie minus prawie każdej gry, a atmosfera w Hell's Highway do tego stopnia przesiąkła wojennym dramatem, iż najzwyczajniej w świecie na kilka wad można przymknąć oko. Jeśli należycie do fanów dwóch poprzednich części, nie ma się co zastanawiać – gra warta jest wydanych pieniędzy.
■ **MASTERMIND**









WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Przystępna obsługa, wartka akcja
- Liniowość, mała interakcja z otoczeniem

GRAFIKA
- Animacje w czasie filmików i walk, lokacje, wybuchy
- Niektóre tekstury

DŹWIĘK
- Komunikaty, odgłosy sprzętu, rozmowy, polonizacja
- Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- 3 poziomy trudności, multiplayer
- Historia na raz, zbyt mało zróżnicowany singleplayer

OGÓLNIE Trzecia [illegible] nie zawodzi [illegible]. [illegible] się [illegible] polu walki i [illegible] rozkazów nadal wciągają



PREMIERA JUŻ JEST

DETALE

- 4 [illegible] ności
- Możliwość [illegible]
- [illegible] statek

INFO



DYSTRYBUCJA [illegible]

WERSJA JĘZYKOWA [illegible]

DEAD SPACE

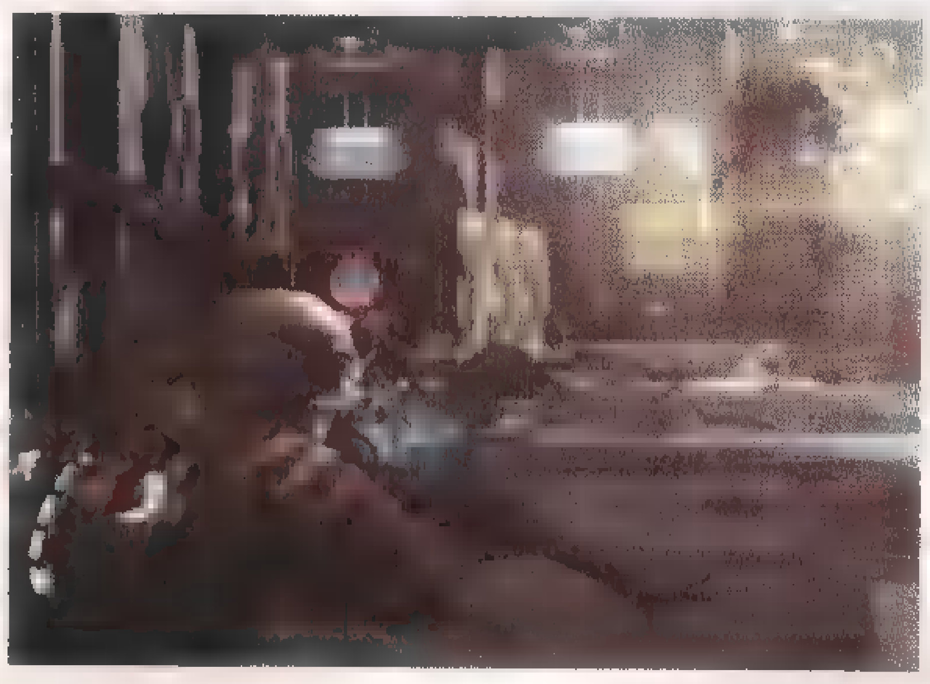
Firma Electronic Arts dawno już utraciła zaufanie większości graczy, wydając głównie kolejne, średnio udane, klony własnych produkcji sportowych...

Kiedy ekipa z Electronic Arts zapowiedziała zupełną zmianę strategii wydawniczej, mało kto dawał temu wiarę. Jednakże, o dziwo, pracownicy EA dotrzymali słowa i zaskoczyli wszystkich, najpierw wydając pierwszą od lat dobrą grę z serii FIFA, a niedługo później zaskakujący survival horror, zatytułowany Dead Space. Od dziś wszyscy ci, którzy uważają Ukryty Wymiar i System Shock 2 za pozycje kultowe, mogą (nie)spać spokojnie. Horror od Elektroników to rozrywka z najwyższej półki i, znając tę firmę, możemy spodziewać się części następnych.

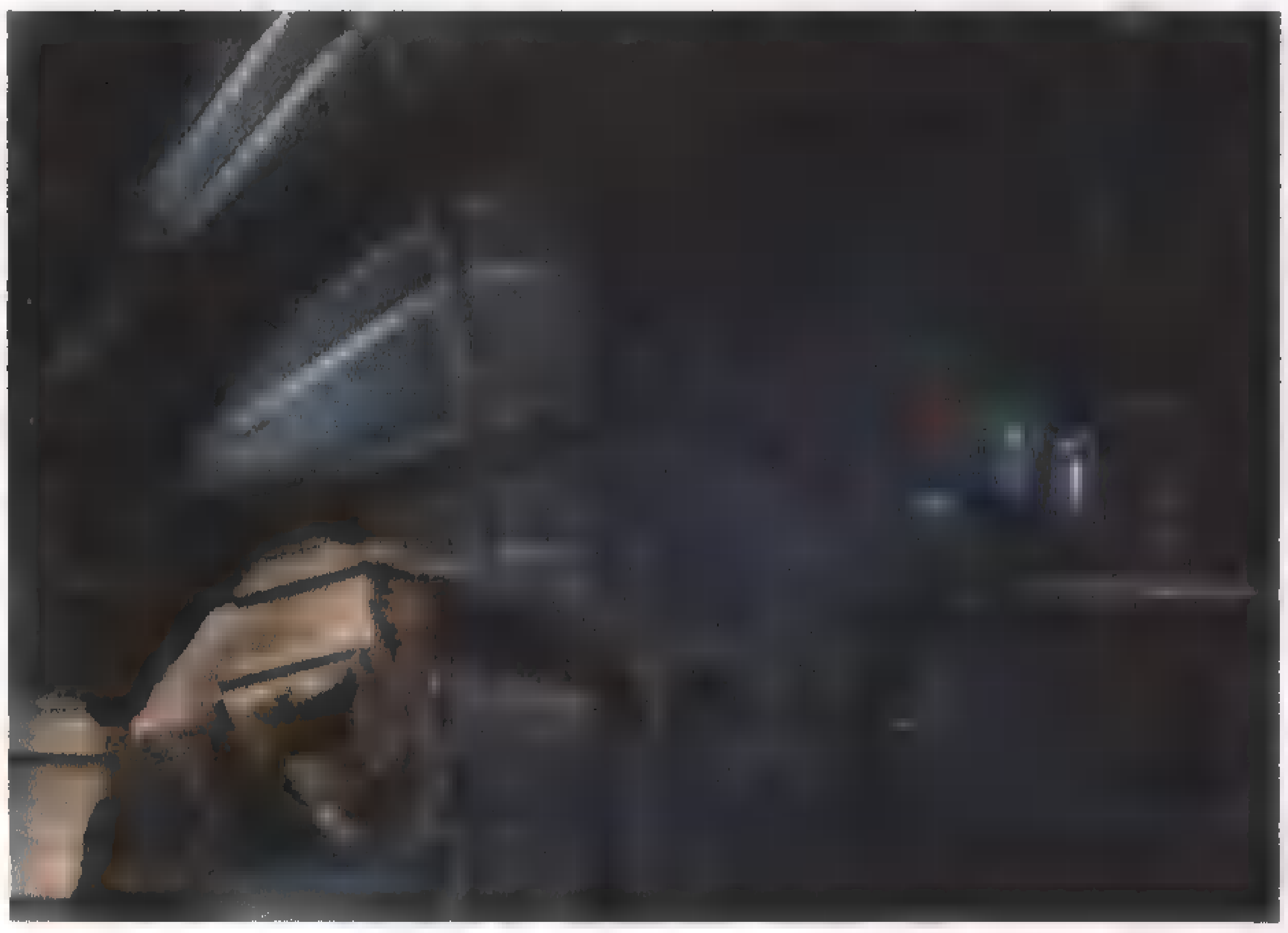


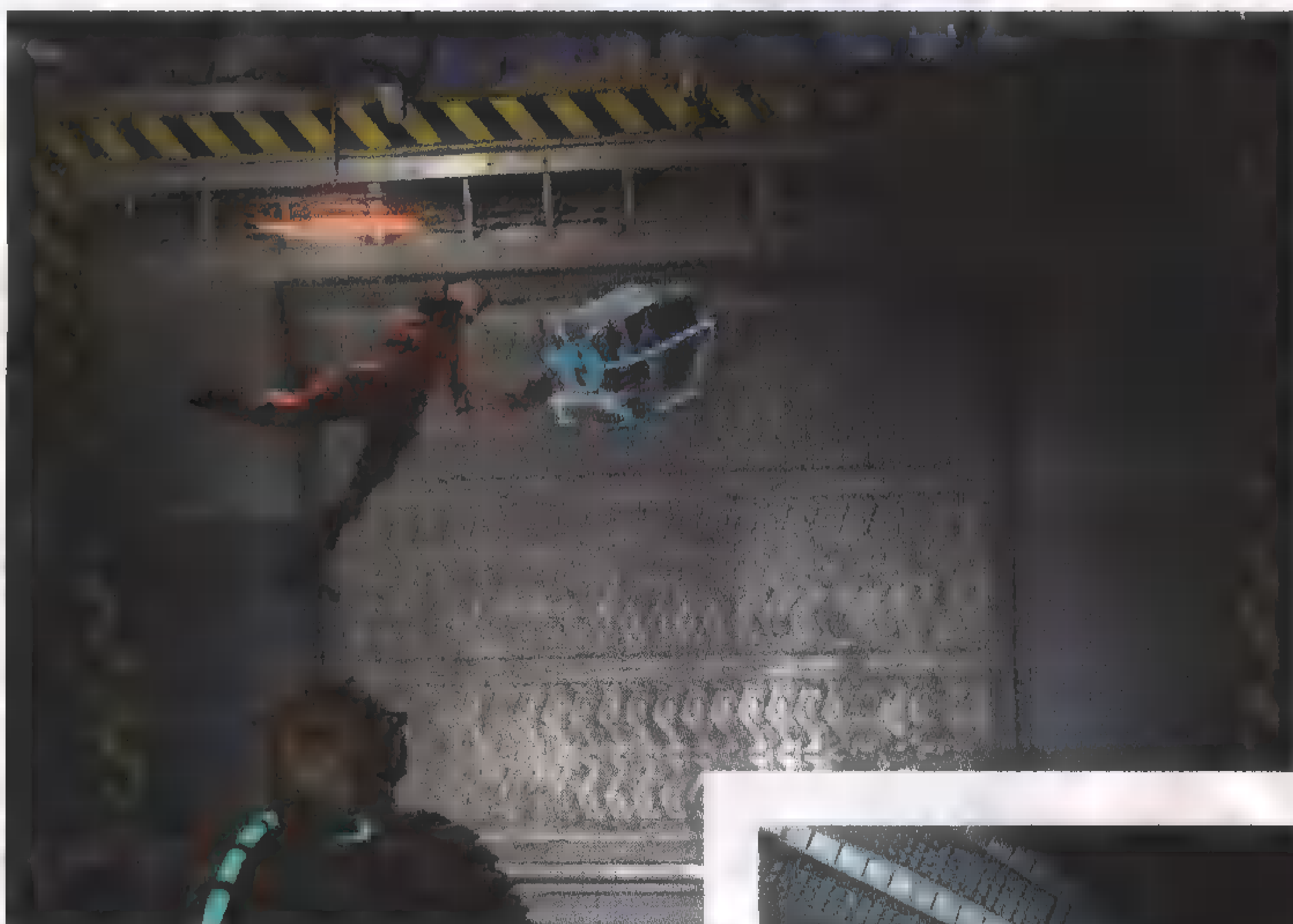
ZATRACENI W KOSMOSIE

We wszystkich survival horrorach najważniejsze jest, by gracz bez reszty wsiąkł w akcję i całym sobą chłonął klimat gry. Twórcom Dead Space owa sztuczka udała się niemalże perfekcyjnie. W dużej mierze stanowi to kwestię wspaniałej oprawy audiowizualnej. Rzadko kiedy możemy podziwiać tak wspaniałe efekty cząsteczkowe czy światłocienie. Sam wygląd części plansz budzi w nas niepokój, a cień zbliżającego się potwora, który obserwujemy na ścianie, potrafi nawet u weterana bądź weteranki horrorów spowodować drżenie serca.



Jednakże wszystkie te niezwykłe efekty byłyby niczym, gdyby nie świetnie zrobiona oprawa dźwiękowa. Naprawdę, rzadko który tytuł może się pochwalić tak dobrym udźwiękowieniem. Niemalże wszystko jest tu idealne: począwszy od znakomitej gry aktorskiej, przez muzykę, aż po efekty tła. Zresztą to właśnie te ostatnie sprawiają, że niejednokrotnie serce podchodzi graczowi do gardła. Wyobraźcie sobie, że idziecie przez wypełniony jedynie buczeniem maszyn i szumem statycznym korytarz, pełen śladów niedawnej przemocy i dziwnych, wykonanych krwią napisów na ścianach, aż nagle słychać, gdzieś niedaleko, spadający na podłogę przedmiot... Takie sytuacje stanowią





dzień powszedni w grze Dead Space i trzeba się do nich przyzwyczaić, bo to, co naprawdę ma przestraszyć, okazuje się dużo gorsze.

Również ustawienie kamery oraz brak jakichkolwiek statystyk na ekranie powodują, iż łatwiej nam wczuć się w atmosferę. Całość obserwujemy z kamery zawieszonej nad prawym ramieniem głównego bohatera, dzięki czemu sceny akcji wydają się jeszcze bardziej intensywne i prowokują żywsze bicie serca. Stan zdrowia naszego bohatera można bez problemu odczytać dzięki wyświetlanym na jego kombinezonie oznaczeniom, a także po

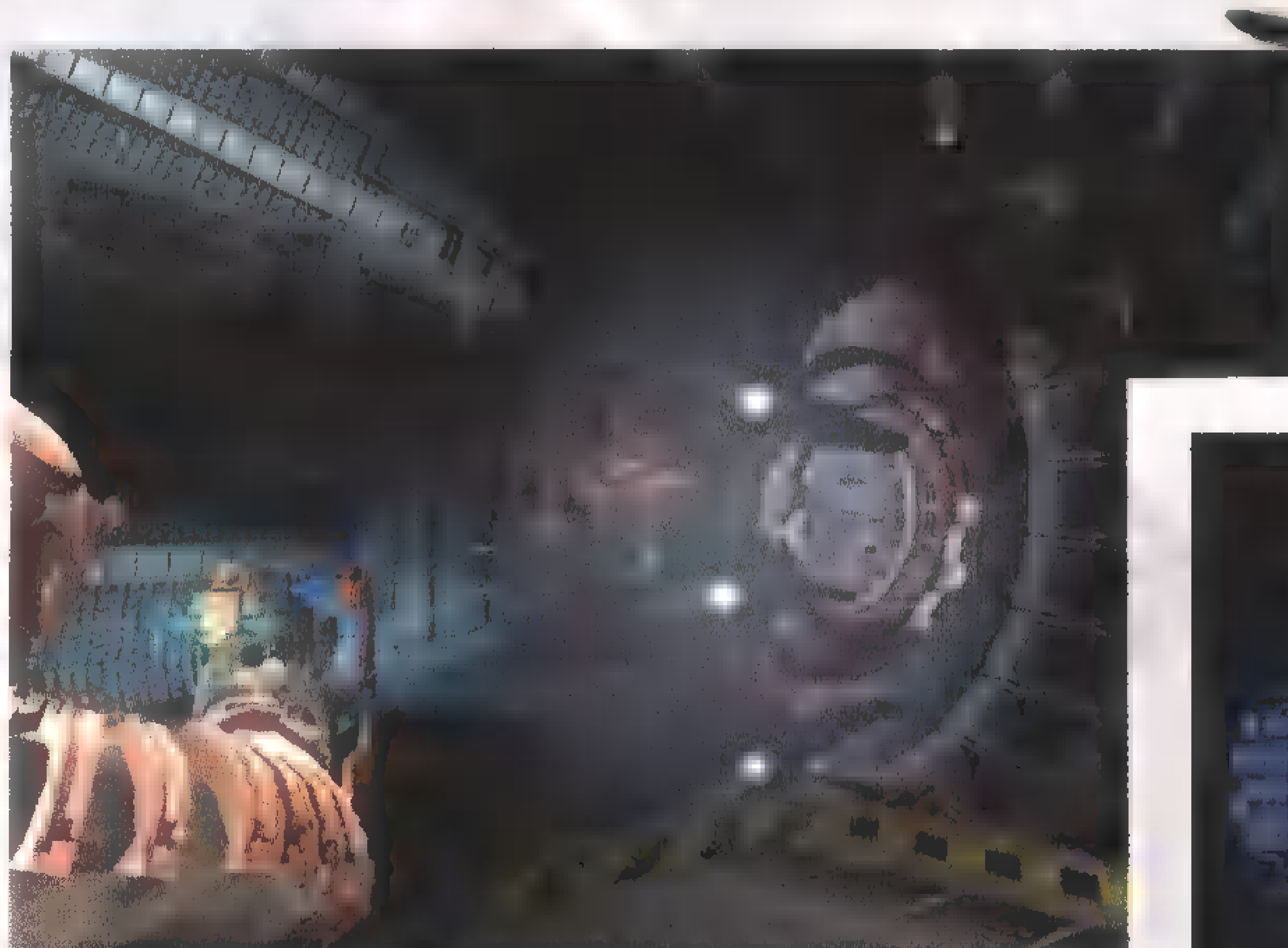


sposobie, w jaki się porusza. Podobnie ma się sprawa z ilością amunicji w magazynku, widać ją na hologramie prezentowanym nad bronią. Wszelkie mapy, ekwipunek bądź dostęp do informacji przedstawione są jako menu naszego kombinezonu, a ich aktywacja nie powoduje pauzy, wskutek czego powstaje wrażenie, że wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym.

ŚMIERĆ W PRÓŻNI

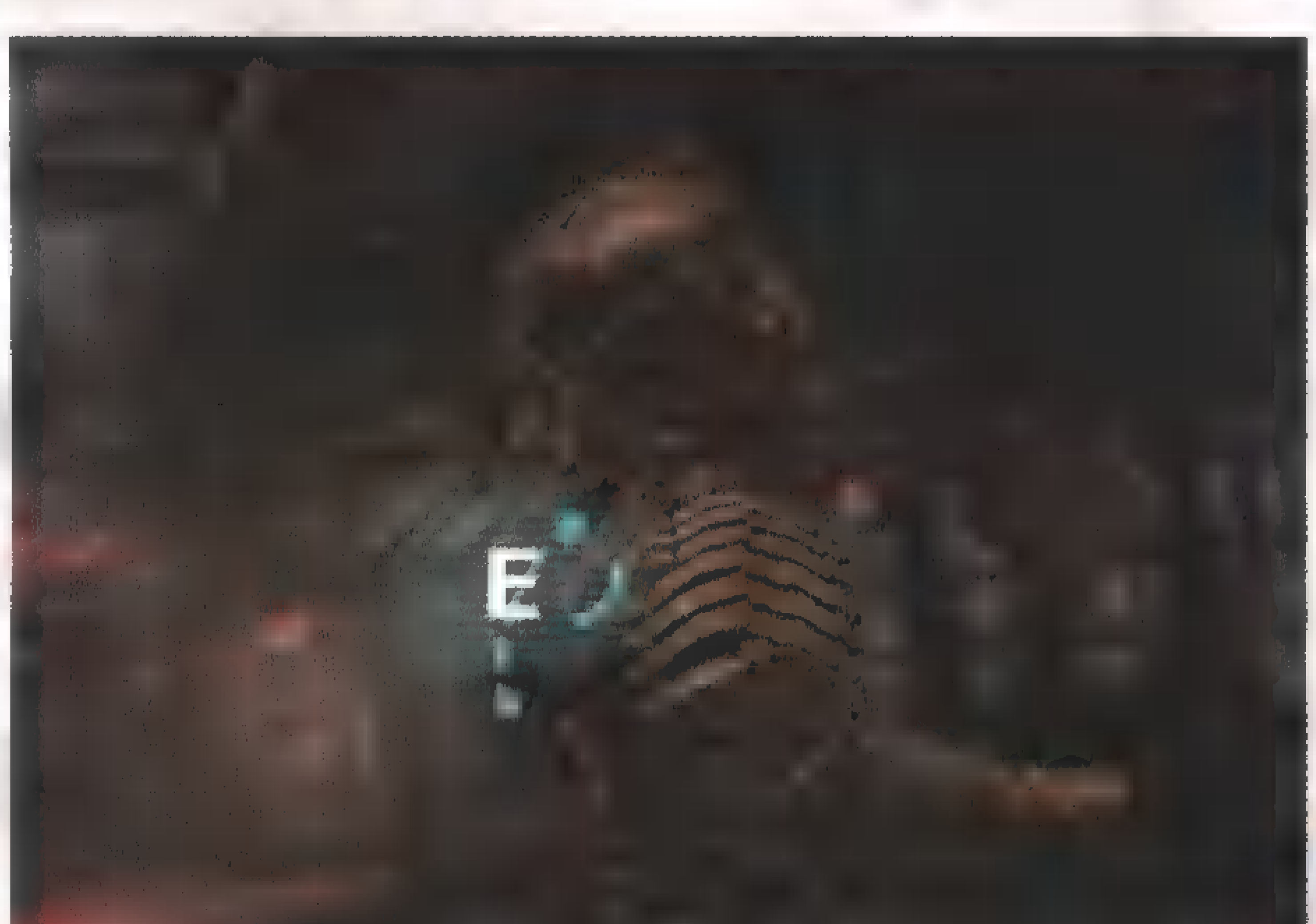
Na pochwałę zasługuje również walka. Jest ona niezwykle dynamiczna i zróżnicowana. Czasem mamy do czynienia z zalewającymi nas hordami obcych stworów, a innym razem, goniąc jednego, nagle orientujemy się, że wciągnięto nas w zasadzkę. SI wrogów nieźle się prezentuje, sprytnie wymieszano je ze skryptami, przez co potrafią nas oni zaskoczyć, np.: udając martwych lub robiąc coś nieprzewidzianego. Do tego wszystkiego należy dodać ich straszliwe wizgi i odpadające w fontannach krwi kończyny, które to straty jednak nie przeszkadzają im przeć prosto na nas...

Nie tylko potwory mogą być dla nas zabójcze, często musimy zmagać się bowiem z samym otoczeniem. Świetnie został tu oddany efekt próżni. Kiedy zaczyna brakować powietrza, blakną kolory i nikną dźwięki. Słychać jedynie odgłosy kombinezonu i stłumiony, odległy pogłos naszych kroków. Nawet strzelaniny odbywają się w śmiertelnej ciszy próżni. W takich sytuacjach mamy jedynie określoną ilość czasu, by uzupełnić tlen, inaczej czeka nas nieprzyjemna śmierć przez uduszenie. Jeśli w dodatku nie ma również grawitacji, wskutek czego ciężko się połapać, dokąd zmierzamy, a z każdego kierunku nadlatują monstra, wiemy, że właśnie znaleźliśmy się w piekle.



MARTWE ZŁO

Jednakże nawet najlepsze sztuczki techniczne nie zdałyby się na nic, gdyby nie fabuła gry. Wszak to głównie ona sprawia, iż chce nam się bać i wbrew wszelkim trudnościom brnąć dalej przez coraz bardziej koszmarne sceny. Na szczęście scenariusz okazuje się jednym z

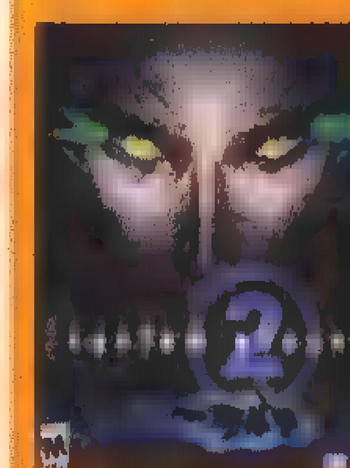


SURVIVAL HORROR

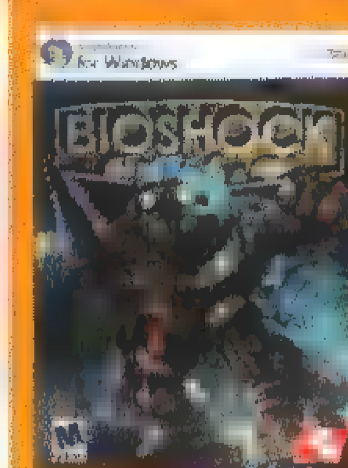
Dead Space jest bez wątpienia duchową spadkobierczynią serii kultowych survival horrorów ze słowem „Shock" w nazwie...



[illegible]



[illegible]



[illegible]

najmocniejszych atutów Dead Space. Jest on wciągający, pełen zwrotów akcji i na końcu zaskakujący. Skonstruowany został podobnie jak w kultowym System Shocku 2, zaś odkrywamy go dzięki rozmowom, jak również dźwiękowym i wizualnym zapisom komunikatów załogi. Prawdę powiedziawszy, w ogóle można pokusić się o stwierdzenie, iż Dead Space to duchowa spadkobierczyni SS2; w stopniu nie mniejszym niż BioShock. Mimo kilku drobnych błędów, jak choćby



źle oddana waga przedmiotów, najnowsze dzieło Elektroników stanowczo godne jest polecenia wszystkim fanom horrorów i SF.

■ **HAKKEN**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Klimat, fabuła, dynamika
- Kłopoty z fizyką

GRAFIKA
- Świetne efekty cząsteczkowe, dobra animacja postaci
- Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- Gra aktorska, muzyka, odgłosy tła
- Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- Ciężko odkryć całą fabułę za pierwszym razem
- Brak możliwości zmiany poziomu trudności

OGÓLNIE Na Dead Space fani gatunku czekali od lat, i mimo tego, że wyszła w cieniu Fallouta, stanie się tytułem kultowym


VISION
VISION ANIME-GATE PRZEDSTAWIA
Devil May Cry
デビル メイ クライ
Wkrocz w mroczny świat łowcy demonów!
Premiera 03.12.2008
DVD



VISION
VISION ANIME-GATE PRZEDSTAWIA
Pełne akcji medical fiction!
RAY
DVD1: ODCINKI 1-6
Premiera
06.11.2008
DVD

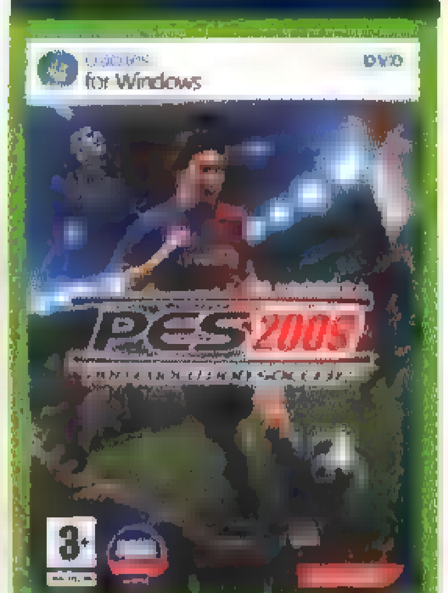


PREMIERA JUŻ JEST

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Najnowsza FIFA pozytywnie mnie zaskoczyła, a PES 2009 pozostawił niedosyt

INFO



DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT [illegible]
WYDAWCA [illegible]
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA [illegible]
INTERNET [illegible]
WYMAGANIA [illegible]
ONLINE [illegible]

Każdej jesieni w sklepach pojawiają się dwie piłkarskie gry, zaciekle walczące o serca i portfele milionów graczy. W ostatnich latach wygrywał PES, a dumni twórcy nad literą „E" umieścili symboliczną koronę. Fakt, król jest jeden. Jednak panowie z Konami chyba zapomnieli, że o ten tytuł trzeba co roku walczyć od nowa.

JAKIEŚ ZMIANY?

Szanuję autorów najnowszej odsłony gry FIFA za szereg zmian, jakie doń wprowadzili. Jasne, nie wszystkie były dobre i trafione, ale przynajmniej programiści EA starali się zrobić coś innowacyjnego, nie bali się eksperymentować. Co innego osoby odpowiedzialne za PES. Owe, uśpione swoimi sukcesami, okazały się bowiem o wiele mniej twórcze i pomysłowe. Czyżby to początek choroby, która wyniszcza cykl FIFA? Twórcy z EA nie mieli kiedyś żadnej konkurencji i rok w rok wypuszczali bliźniaczo podobne twory, poprawiając jedynie grafikę. Nowa odsłona PES za mało różni się od swojej poprzedniczki – i to jej największa słabość.



PES ŻŻYNA Z FIFA

W recenzowanym tytule znalazłem kilka nowości, jednak o żadnej nie mogę powiedzieć „świetna i innowacyjna". Na pierwszy ogień idą trzy nowe tryby. UEFA Champions League cieszy głównie drobiazgami wynikającymi z posiadania licencji tych elitarnych rozgrywek i niczym więcej. Fajnie wysłuchać powodującego ciarki na plecach hymnu Ligi Mistrzów, lecz poza tym ten tryb nie różni się zbytnio od innych pucharów. Kolejna nowość to odpowiedź Konami na Zostań Gwiazdą z gry FIFA. W Become a Legend na początku kreujemy własnego zawodnika. Gdy już określimy wygląd piłkarza, jego pozycję i atrybuty, przechodzimy do właściwej zabawy. Wybieramy klub i... siadamy na ławie. By znaleźć się w meczowej kadrze, musimy przekonać do siebie trenera. To zaś zagwarantują dobre występy w treningowych sparingach pomiędzy zawodnikami pierwszej drużyny a rezerwowymi. Jeśli w kilku takich meczach potwierdzimy swoją wysoką formę, dostaniemy szansę



W grze PES 2009 Roger Guerreiro z miłości do Polski zafundował sobie biały kolor skóry





DETALE

- 5 poziomów trudności
- 7 trybów gry
- 63 reprezentacji narodowych
- 19 stadionów

INTRO ZNOWU RZĄDZI

Gdy idzie o intro, twórcom PES nie można odmówić pomysłowości. Recenzując poprzednią odsłonę w zeszłym roku, tabelkę poświęciłem właśnie startowemu filmikowi. Czynię to także i teraz, bo rzadko intro stanowi taką perełkę. W tym roku czarnobiały filmik, ukazujący fragmenty meczu, nagle zastyga i przechodzi w komiksowe ujęcia, malowane impresjonistyczną techniką (rozmyte kształty, mieszające się ze sobą kolory)! Gratulacje dla pomysłodawcy oraz reżysera tego miniklipu. Za rok czekam na równie efektowne i oryginalne intro!







występu w spotkaniu o punkty. Mniej więcej tak w rzeczywistości wygląda początek kariery młodego piłkarza. Niestety, odzwierciedlenie owego faktu w grze stanowi jedyny plus nowego trybu. Kierując tylko jednym graczem, nie mamy zbyt dużego wpływu na przebieg rozgrywki – nie możemy dawać znaków kompanom ani prosić o piłkę. Tak więc większość czasu snujemy się po boisku, próbując wyjść na wolne pole w nadziei, że komputer łaskawie poda nam futbolówkę. Jednakże ów nie zawsze się do tego garnie. Dlatego najczęściej, gdy już zdobędziemy piłkę, nie chcemy jej oddać. Po co podawać do lepiej wystawionego kolegi z zespołu, skoro on nie okaże się dla nas równie uprzejmy? I tak rozgrywka przeradza się w samolubne rajdy przez całe boisko. Z nowych nie zawodzi jedynie tryb zatytułowany Legends, który pozwala zagrać online (do czterech graczy) naszym piłkarzem wytrenowanym podczas zabawy w Become a Legend. Aby zachęcić graczy do współpracy, stworzono specjalny system przyznawania punktów za grę zespołową.

„POPRAWIONO INTELIGENCJĘ NASZYCH KOLEGÓW Z DRUŻYNY. PYTANIE, DLACZEGO TYLKO POŁOWICZNIE? W ATAKU AI SPISUJE SIĘ NAPRAWDĘ DOBRZE. KŁOPOTY POJAWIAJĄ SIĘ, GDY MUSIMY PRZEJŚĆ DO DEFENSYWY"

Z PIERWSZEJ PIŁKI

Największą siłą niniejszej serii była zawsze rozgrywka. Najnowsza odsłona przynosi zmiany także w tym aspekcie – choć niewielkie, to jednak zauważalne. Poprawiono





inteligencję naszych kolegów z drużyny. Pytanie, dlaczego tylko połowicznie? W ataku AI spisuje się naprawdę dobrze i dopóki posiadamy piłkę, jest super. Kłopoty pojawiają się, kiedy musimy przejść do defensywy. Tutaj kompani rażą wielką nieporadnością. Co dziwne, przeciwnicy są o wiele lepiej zorganizowani w obronie, często używają wślizgów i nie przebierają w środkach, by oddalić zagrożenie od bramki. Chociaż i tu zdarzają się czasem wpadki. Myślę o bramkarzach, którzy pod presją napastników potrafią popełniać głupie błędy, kończące się stratą bramki. W najnowszym PES poprawie uległa również fizyka lotu futbolówki – widać to dobrze przy zagraniach z klepki – piłka nie klei się już tak do nogi, a piłkarze miewają kłopoty z jej przyjęciem w biegu. Dlatego cieszy, że zawodnicy szybciej niż dotychczas reagują na nasze komendy. Z drugiej strony, nie brak niedopatrzeń, których można było uniknąć. Kiedy przeciwnicy wznawiają grę wyrzutem z autu, nie da się podejść do rywali i szczelnie ich pokryć. Z tajemniczych względów otacza ich niewidzialna bariera. Przeszkadza mi też stopowanie czasu gry. Gdy np. wykonujemy rzut wolny, zegar zostaje zatrzymany. I będzie stał w miejscu, dopóki nie kopniemy futbolówki. Gdzież więc sens doliczania dodatkowych minut do każdej połowy? Na sam koniec upierdliwy drobiazg. Gra potrafiła się naprawdę długo zapisywać. Trudno mi powiedzieć, z czego to wynikało. Mam konfigurację przewyższającą rekomendowaną...



DOGRYWKA

Nowa odsłona tradycyjnie zawiera poprawioną grafikę. Jednakże choć podrasowano animacje postaci oraz stadiony, oprawa wizualna bynajmniej nie powala. Konkurencja poczyniła w tym roku znacznie większe i bardziej spektakularne postępy. Za to panowie z Konami wciąż nie poczynili postępów w innej kwestii. Chyba już czas zainwestować poważniejsze pieniądze w licencje dla całych lig, a nie tylko



dla najbardziej znanych klubów, a także stadionów. FIFA 09 wygrywa z PES 2009 w wielu aspektach. Jednak to tytuł Konami daje nam lepszy silnik meczowy. A to przecież najważniejsza rzecz w symulatorze futbolu. W tym roku jeszcze się udało, ale król może wkrótce stracić swoją koronę. Wystarczy, że utrzyma się obecne tempo rozwoju obu gier (rewolucja w serii FIFA oraz powolna ewolucja PES). I to powinno stanowić ostrzeżenie dla Konami. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Silnik meczowy, drobne, ale zauważalne ulepszenia
- Brak licencji, słaby tryb Become a Legend

GRAFIKA
- Podrasowana oprawa graficzna
- Piłkarze wyglądają w grze inaczej niż w rzeczywistości

DŹWIĘK
- Fajna muzyka
- Przeciętne efekty dźwiękowe

ŻYWOTNOŚĆ
- Jedna z tych gier, które się nie nudzą
- Brak

OGÓLNIE Choć oczekiwałem czegoś lepszego, to wciąż świetna gra piłkarska



PREMIERA JUŻ JEST



INFO



DYSTRYBUCJA
Ubisoft Polska
PRODUCENT
Ubisoft Montreal
WYDAWCA
Ubisoft
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

FAR CRY 2

Far Cry 2 i Far Cry różnią się niemal wszystkim. Z pierwotnej wersji gry pozostało tylko to, co najważniejsze – nadal strzelamy!

Zmianie uległ nie tylko bohater, ale także miejsce akcji oraz – w znacznym stopniu – sposób prowadzenia rozgrywki. W gruncie rzeczy aż się człowiek dziwi, że autorzy postawili na znany tytuł, oferując tak odmienny model zabawy. Wcielamy się w jednego z dziewięciu najemników, który trafia do gorącej Afryki, nieopodal miejscowości Palo. Ta stanie się naszą bazą wypadową na czas pierwszego rozdziału. W Palo mieszczą się siedziby dwóch wrogich frakcji, konkurujących o wpływy na Czarnym Lądzie. To UFFL i APR, które od tej pory zlecać nam będą zadania i misje do wykonania. Wraz z upływem czasu przeniesiemy się na kolejne mapy, do coraz to nowych miejsc. Lecz nie tylko od nich spodziewać się można zleceń. Propozycje spłyną również od handlarzy bronią, spotkanych po drodze tzw. kumpli, a nawet... od księdza! Jak widać, model rozgrywki, w którym parliśmy do przodu, zastąpiono bardziej otwartym. Teraz w zasadzie możemy robić wszystko, co nam się podoba.



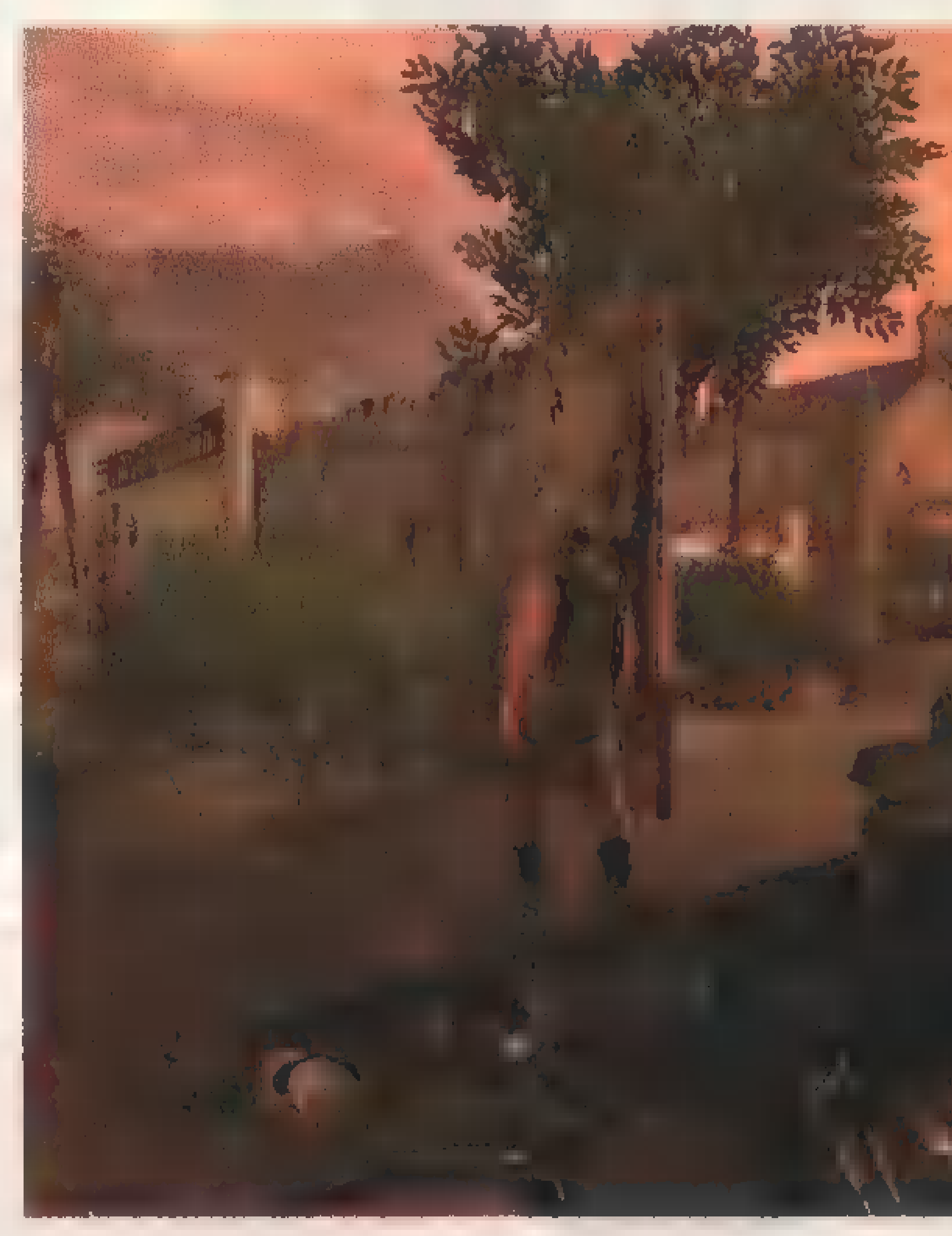
AFRYKĘ WIDZĘ OGROMNĄ

Doprawdy teren dostępny do eksploracji jest ogromny. W sumie ma 50 km², a przejechanie z jednego końca mapy na drugi zabiera kilka ładnych minut. O spacerze nie wspominając. Odwzorowano nań najważniejsze punkty (np. miejscowości), dodatkowo zaś nanoszone są miejsca, w których trzeba coś zrobić. Mapa jest doskonała i czytelna, a do tego ma tę właściwość, że... można trzymać ją na kolanach w czasie jazdy samochodem lub pływania łodzią, co okazuje się wielce wygodne i realistyczne. Ponieważ przebywamy w Afryce, autorzy zaimplementowali do gry klimatyczny „ficzer". Otóż nasz bohater cierpi na malarię. Mniej więcej co 30 minut realnego czasu ekran staje się zielono-żółty, obrazując efekt choroby. Wówczas należy zażyć lekarstwa, a te z kolei trzeba wcześniej zdobyć, wykonując misje. Rywalizacja dwóch afrykańskich frakcji posiada tę właściwość, że niemal na każdym kroku napotykamy patrole, z którymi możemy walczyć (nie musimy, bo da się im uciec, mając np. szybszy wóz). Walki zawsze są zacięte, ale trzeba powiedzieć, iż sztuczna inteligencja przeciwników stanowi największą słabość zabawy. Owszem, w stylu Rambo się nie wygra, gdyż przewaga wroga zrobi swoje, jednak często bywa i tak, że adwersarz stoi w odległości metra, a nas nie dostrzega. Tę sprawę niestety zawalono, czekamy na patch...

„W GRZE ZAIMPLEMENTOWANO SYSTEM, KTÓRY SPRAWIA, ŻE TO SAMO MIEJSCE WYGLĄDA INACZEJ Z MINUTY NA MINUTĘ. MOCNE!"

AFRYKĘ WIDZĘ NIEBEZPIECZNĄ

Ponieważ walka stanowi kwintesencję zabawy, warto poświęcić kilka słów arsenałowi. A tu też występuje kilka nowości. Nasz najemnik może mieć przy sobie cztery rodzaje broni: maczeta, pistolet, karabin oraz broń ciężka. Do tego dochodzą koktajle Mołotowa oraz granaty. Poszczególnych modeli broni jest kilkadziesiąt (w tym takie klasyki, jak np.: Makarow, AK-47, Dragunow, SPAS 12, MP5, i wiele innych). Broń uzyskamy, kupując ją w sklepach lub odbierając wrogom. Zdobyta w ów drugi sposób, charakteryzuje się tym, iż często się zacina. Wówczas należy efektownie walnąć



ją pięścią, by się odblokowała. Na tym jednak nie koniec. Giwery można bowiem upgreade'ować, zwiększając choćby ich celność i pojemność magazynka. To taki element rodem z RPG, uproszczony wprawdzie, ale całkiem przyjemny. Zyskujemy dostęp również do innego ekwipunku. Dla przykładu można skorzystać z materiałów wybuchowych oraz dodatkowych pasów na amunicję. Przydatne są też specjalne skrzynie na poszczególne rodzaje broni, dzięki którym przechowamy zakupione i znalezione modele w dostępnym magazynie. Z walką wiąże się jeszcze

DETALE

- [illegible]
- 35 misji głównych
- 40 misji pobocznych + misje zlecane przez kumpli
- 225 walizek z diamentami
- 9 postaci do wyboru





Pociski pod [illegible] nie wybuchły, trzeba je naprawiać

ma rewelacyjny system dynamicznie zmieniających się cieni i oświetlenia scen. Światło modyfikuje swoje natężenie w zależności od punktu, w którym się znajdujemy. Podążając wysokim wąwozem, zagłębimy się w mrok, wychodząc na otwartą przestrzeń, będziemy mrużyć oczy od



jeden nowy element zabawy. To wspomniani już kumple, spotykani w trakcie gry. To jakby postacie niezależne, które od czasu do czasu zlecają nam zadania (bądź alternatywne ich rozwiązania) i wspierają w boju. Ciekawostką jest to, że kiedy giniemy pod ogniem nieprzyjaciela, może pojawić się kumpel, by nas uratować. My również możemy pomóc mu wyjść cało z opresji, dzięki czemu wzrasta nasza reputacja względem danego zioma.



AFRYKĘ WIDZĘ PRZEPIĘKNĄ

Grafika w FC2 zachwyca, choć bez wątpienia trzeba się do niej przyzwyczaić. Ktoś, kto spodziewał się pastelowych barw rodem z „jedynki", osłupieje. W „dwójce" postawiono na brąz, beż, ciemną zieleń i rdzawe kolory. Jest bardziej przygnębiająco, w oczy uderza brud i bieda Afryki, ale też niewątpliwy klimat krajobrazu, dość bliski realizmowi. Dostojne drzewa kołyszą się na wietrze, muskane podmuchami wiatru. Deszcz siecze, aż miło, a promienie zachodzącego słońca kąpią okolice pobliskiej sawanny w złotej poświacie. FC2



słońca. W leśnej gęstwinie znajdziemy z kolei kryjówkę przed przeciwnikami. Do tego w grze zaimplementowano system upływu czasu, który sprawia, że to samo miejsce wygląda inaczej dosłownie z minuty na minutę. Mocne! Naprawdę mocne! A jeszcze lepsze wrażenie robi ogień, w naturalny sposób rozprzestrzeniający się po planszy, przenosząc się na kolejne pobliskie obiekty (drzewo, drewniany lub kryty słomą dach, trawę...). Jeśli chodzi o tekstury, wygląd postaci i ogólne wrażenia graficzne, FC2 prezentuje się bardzo ładnie. Może Crysis był odrobinę lepszy, lecz tutaj także mamy do czynienia z najwyższą półką. Przy tym FC2 jest bardziej realistyczny od swojego konkurenta.

AFRYKĘ WIDZĘ Z BŁĘDAMI

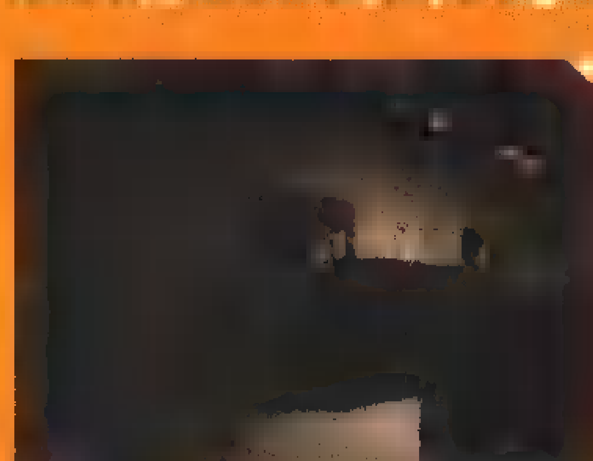
Na szczęście wad FC2 nie ma wiele, ale jednak są. O kiepskiej inteligencji wrogów już wspomnieliśmy. Generalnie twórcy dokonali też kilku uproszczeń. Na przykład można niszczyć deski i ogólnie drewno, choć nie każde. O ile krzesło w budynku się rozsypie, o tyle drewniany most, zbity z tych samych desek, już nie. Jak na tak zaawansowaną produkcję w FC2 występuje mało elementów interaktywnych. W zasadzie nic nie da się podnieść, a eksplozje i wybuchy, chociaż genialnie zrealizowane, nie niszczą wszystkiego. W Crysisie demolka była zdecydowanie bardziej kompleksowa. Na tym jednak koniec narzekań. Zarówno pod względem klimatu, jak i grafiki (niemal fotorealistycznej) gra zasługuje na najwyższe noty. Bez wątpienia powinna trafić do kolekcji każdego szanującego się gracza.

■ MASTERMIND

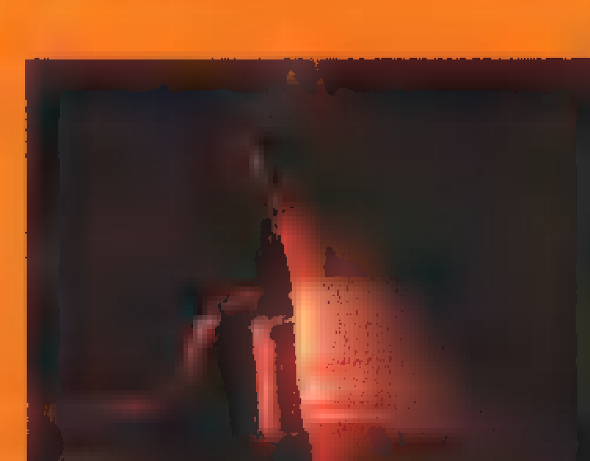


TWARDZIEL, JAKICH MAŁO

W grze występuje kilka fajnych smaczków. Na przykład animacje obrazujące leczenie bohatera. Po pierwsze jest ich niemało i okazują się różnorodne. Trwają wprawdzie chwilę, ale wyglądają bardzo klimatycznie. Raz nasz twardziel [illegible] trochę kul, innym razem nastawia kości tak mocno, że aż chrobocze, kiedy indziej zaś po prostu owija się bandażem. Nie brakuje również metod bardziej wyrafinowanych. Co powiecie na wyjmowanie kul z ran przy użyciu ostrych narzędzi lub wypalanie żywym ogniem?







WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Prosta obsługa, super mapa, otwarty model zabawy
- Misje nie są zbyt zróżnicowane, kiepska AI przeciwników

GRAFIKA
- Przyroda, rozprzestrzeniający się ogień, tekstury
- Niektórym grafika może się wydać zbyt „smutna"

DŹWIĘK
- Odgłosy puszczy, broni, pojazdów, rozmowy, muzyka
- Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- Ogromny teren działań, multiplayer, różne achievmenty
- Misje są do siebie podobne

OGÓLNIE Far Cry 2 [illegible] jest to jednak [illegible] zaskoczenie



PREMIERA JUŻ JEST



SACRED 2: FALLEN ANGEL

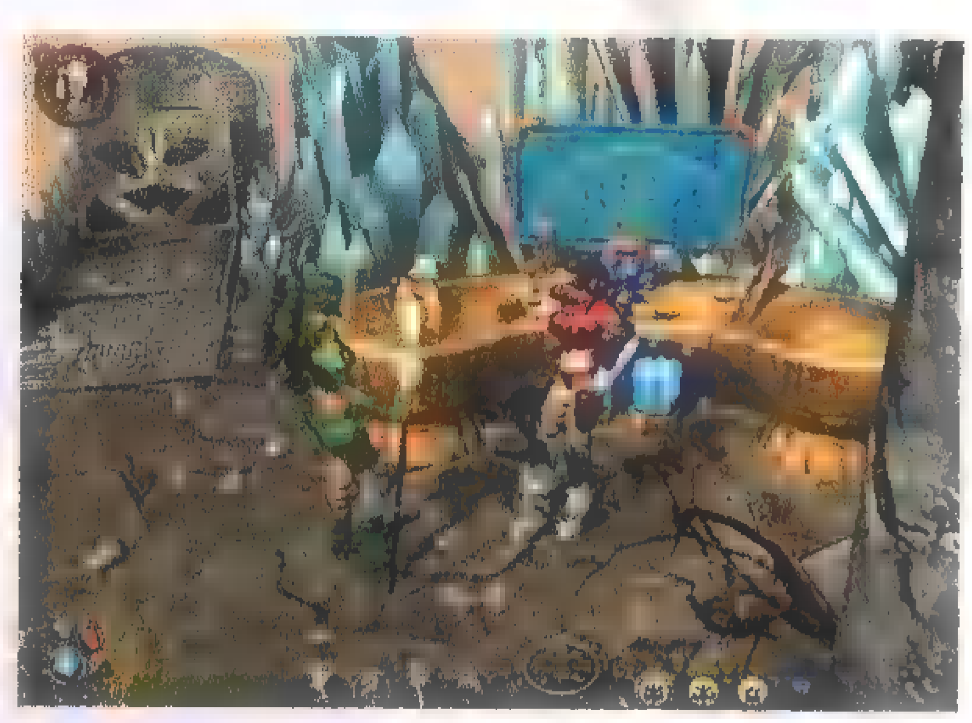
INFO



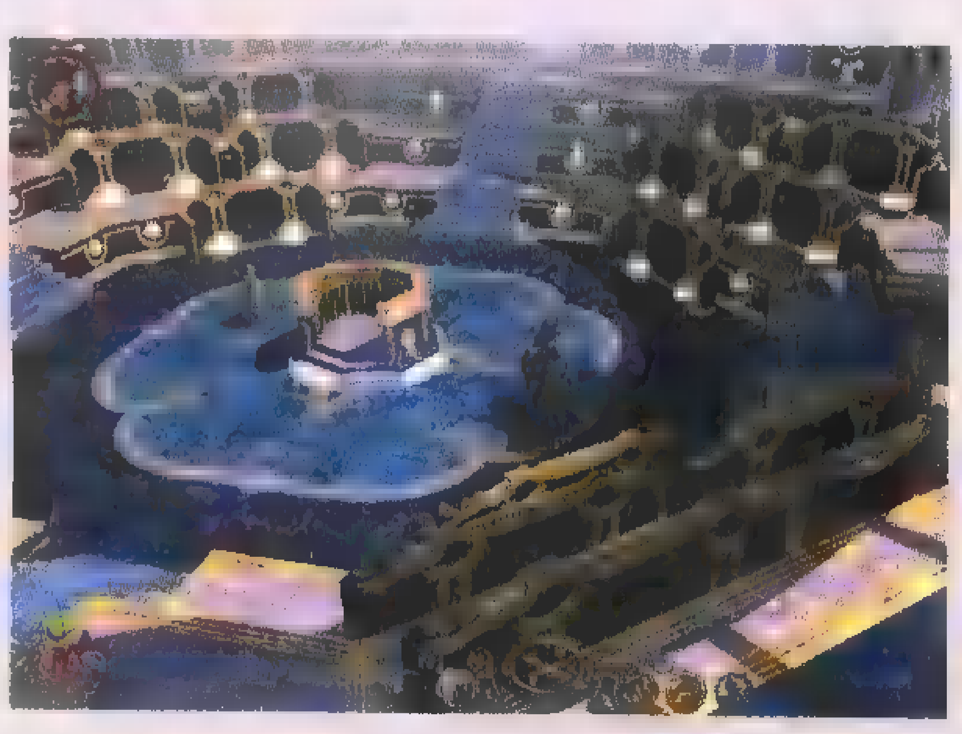
DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
ASCARON
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
99,90 zł
INTERNET
www.[illegible]
WYMAGANIA
[illegible] 2,6 [illegible] 1 GB RAM, [illegible] MB, HDD [illegible]
ONLINE
Tak

Istnieje w Niemczech studio ASCARON, które nie poddaje się modzie robienia krótkich gier. Produkcje te zapewniają dziesiątki, setki godzin rozrywki. Nie inaczej jest z najnowszym dziełem owej ekipy – grą Sacred 2: Fallen Angel





Rozmiary tej produkcji wręcz onieśmielają. Zostajemy rzuceni w ogromny świat, który nie jest podzielony na osobne części, a od samego startu umożliwia nam swobodne zwiedzanie (oczywiście, zbyt silni przeciwnicy działają czasem jako „hamulcowi"). Gdy porównacie obszar odkrytej w pierwszych godzinach mapy z całością dostępnego terenu, to zapewne odruchowo przetrzecie oczy. Na przejście gry jedną postacią, ograniczając się do samego głównego wątku, potrzeba 40 do 50 godzin. Jeśli ma się ochotę na zwiedzenie całego świata i wykonanie wszystkich zadań pobocznych, to i 100 godzin okaże się zbyt krótkim czasem. A przecież oddano nam do dyspozycji aż sześć postaci, z których każda ma dodatkowy, personalny wątek fabularny... Tak monumentalna produkcja to dziś zjawisko unikatowe. Za sam ten fakt twórcom należą się pokłony, a bazowa ocena rośnie, niezależnie od pewnych bolączek – których niestety w tak rozbudowanej grze nie zabrakło. Na szczęście jednak są one naprawialne, a sama grywalność prezentuje sobą najwyższy poziom.



WAR IT'S NOW OR NEVER*

Na początku warto zaznaczyć, że Sacred 2: Fallen Angel nie stanowi sequelu gry Sacred pod względem fabularnym. Obserwowane przez nas wydarzenia miały miejsce dwa tysiące lat przed pojawieniem się bohaterów, których losami kierowaliśmy w „jedynce". Świat jest więc młodszy, a zarazem... bardziej zaawansowany. W tej epoce nagminnie występowały jeszcze mechanizmy i maszyny z epoki, gdy Ankaria mniej przypominała świat fantasy, a bardziej futurystyczny high-tech. Wtedy powstała Wielka Machina, kontrolująca Energię T – czynnik tyleż życiodajny, co mutagenny i niszczycielski. Kiedy zaczynamy zabawę, wiele już zapomniano z tamtych czasów. Konsole z holograficznymi ekranami wciąż stoją tu i tam, pistolety energetyczne są w sporadycznym użyciu, ale poza tym Ankaria wróciła do średniowiecza. Po części to wina minionej wielkiej wojny o kontrolę nad Energią T. Jednakże teraz nadchodzą jeszcze straszliwsze czasy. Wszystko się zmieni – w tę

lub tamtą stronę, bo pozostawiono nam wybór pomiędzy ścieżkami Światła i Ciemności.

W Ankarii panuje chaos. Energia T wysącza się z obejmującego cały świat systemu rur i rezerwuarów, powodując mutacje i zmieniając spokojne istoty w agresywne bestie. W królestwie elfów pojawił się dawno zapomniany Legion Nieumarłych, głowy podnoszą też podstępne koboldy. Ludzie zmagają się z fanatykami Mrocznej Krucjaty oraz tajemniczym kultem. Krainę orków wyniszcza wyjątkowo brutalna wojna klanowa. Można by wymieniać dalej – wszędzie ruchawka i pożoga. Nikt nie jest bezpieczny, nawet uczęszczane szlaki nie zapewniają spokoju. Ankaria znalazła się na krawędzi – albo uda się opanować sytuację, albo wszystko pogrąży się w ostatecznym chaosie, który zetrze z map wszelkie cywilizacje. Nadchodzi czas bohaterów.

DETALE

- 6 postaci
- 10 zróżnicowanych [illegible]
- 2 kampanie
- Po 10 aktów w kampanii

BLIND GUARDIAN

Kapela Blind Guardian powstała w 1984 roku. Na przestrzeni lat ewoluowała muzycznie, przechodząc od speed metalu, przez power metal, aż do metalu progresywnego. Lider grupy, Hansi Kürsch, sam określa ich twórczość mianem „symfonicznego speed metalu". Na uwagę zasługują złożone aranżacje oraz wysokiej próby, dorosłe i artystyczne teksty. Blind Guardian nawiązuje między innymi do twórczości J.R.R. Tolkiena (głównie album „Nightfall in Middle-Earth"), mitu arturiańskiego oraz krucjat (przykładowo płyta „Imaginations from the Other Side") i kwestii religii (tu warto polecić krążek „A Night at the Opera", będący też hołdem dla twórczości zespołu Queen). W wypadku ich twórczości warto odłożyć na bok uprzedzenia muzyczne i na własne uszy przekonać się, że muzyka metalowa może mocno odbiegać od obiegowego stereotypu...

„TAK MONUMENTALNA PRODUKCJA TO DZIŚ ZJAWISKO UNIKATOWE"



WE SHALL STAND TOGETHER, ONE BY ONE*

Postaci do wyboru otrzymujemy sześć. Dodatkowo cztery z nich mogą wybrać, po której stronie się opowiedzą (dwie mają zbyt ukierunkowany światopogląd). Owa szóstka to doprawdy ciekawa ekipa. Mamy Serafię, pannicę wywodzącą się z rasy będącej potomkami aniołów. Może ona stać się wojowniczką fantasy lub nastawić się na bardziej technologicznie zaawansowany ekwipunek. Jest też Inkwizytor – paskudny szubrawiec z kapłańskiej kasty wysokich elfów. Dalej mamy Driadę – łuczniczkę parającą się hobbystycznie magią voodoo. Na wybór czeka również Wysoka Elfka – postać używająca głównie magii, a przy tym piekielnie skuteczna. Wojownik Cienia znowuż to wskrzeszony wbrew własnej woli bohater, chodzący trup znajdujący się pół na pół w świecie żywych i w zaświatach. No i na koniec prawdziwa perełka: Strażnik Świątyni – robot bojowy z zamierzchłych czasów. Wyposażony w integralny blaster i zdolny do manipulowania Energią T. Trzeba przyznać, że to barwna ekipa. Zwłaszcza gdy zebrać ich razem i odpalić kampanię w trybie kooperacji przez sieć.





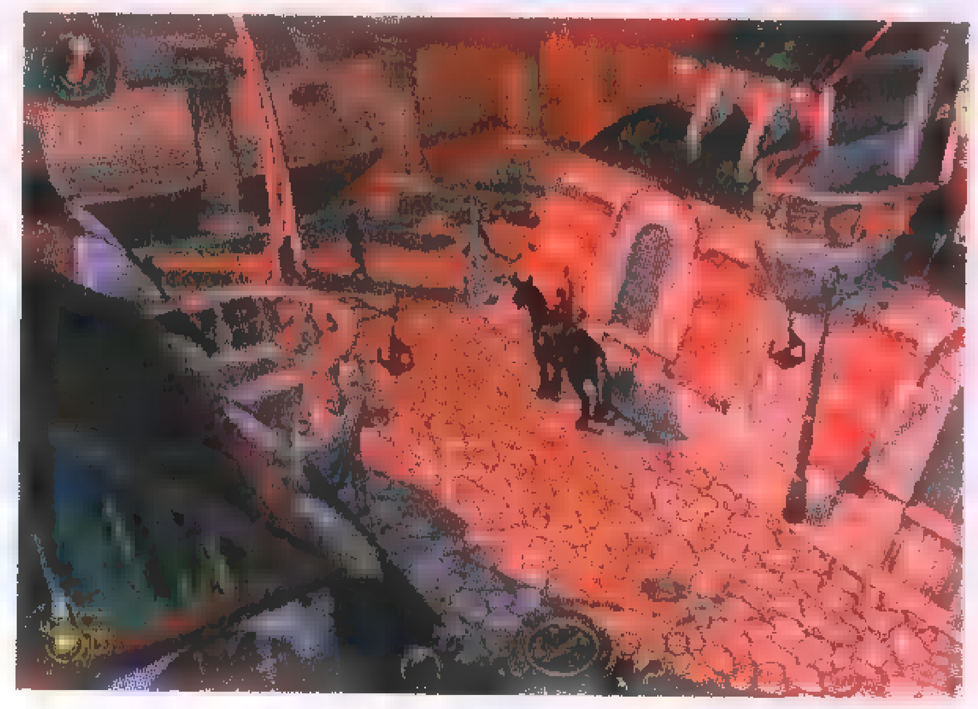
Każda z postaci ma swoje wprowadzenie w grę, zaczynające się od wykonanego na silniku gry filmiku. Oczywiście, początkowa sekwencja różni się zależnie od tego, czy podążamy ścieżką Światła, czy Ciemności. Później prywatny wątek prowadzi nas przez kolejne krainy, biegnąc w zasadzie równolegle do głównej linii scenariusza. To sympatyczne rozwiązanie, zachęcające do ponownej eksploracji Ankarii w innych butach. Co więcej, na tym nie kończy się potencjalne zróżnicowanie – każda z postaci może być poprowadzona przez grę na kilka różnych sposobów, zależnych od jej rozwoju. Wiąże się to z atrybutami, umiejętnościami i sztukami walki – czyli czymś, na co przeznaczamy ciężko zarobione punkty doświadczenia. Dla każdej klasy postaci opracowano unikatowe sztuki walki, mocno różnią się też listy dostępnych umiejętności. Punktów nie starczy, by w pełni wykorzystać choć połowę pozycji z owych list, trzeba więc się dobrze zastanowić, w jaką stronę rozwijać postać. No i zasiąść do zabawy ponownie, stosując zupełnie inne podejście...



THIS WORLD IS SACRED*

Wędrując przez kolejne krainy Ankarii, napotkamy zróżnicowane krajobrazy. Lasy, winnice, góry, bagna, pustynie, magmowe skały, podziemne labirynty... W zwiedzaniu przeszkadzają oczywiście najrozmaitsze stwory i mnóstwo typów humanoidalnych przeciwników. W sklepach czekają sterty różnych części pancerza, artefakty (to akurat wymaga inwestycji w zdolność targowania się) i mnóstwo narzędzi do eliminacji wrogów. Mistrzowie Runów mogą dla nas stworzyć runy wpływające na sztuki walki, a kowale zmodyfikować posiadane przedmioty. Pod tym względem Sacred 2: Fallen Angel reprezentuje po prostu wysoki standard hack&slash. To, co szczególnie wyróżnia tę grę spośród innych podobnych produkcji, to poczucie humoru i postmodernistyczna konwencja.

Trudno tu nawet mówić o konkretnych przykładach, bo mrugnięcie okiem do graczy zdarza się na każdym kroku. W pamięć wbijają się co większe „jajka wielkanocne", jak na przykład tropienie UFO i walka z demonem wyglądającym zupełnie jak filmowy Alien. No i mamy jeszcze koncert kapeli Blind Guardian. Tak, muzycy nie tylko przygotowali rewelacyjny utwór promocyjny, ale też zawitali w wirtualnych ciałach do świata gry. Lider kapeli, Hansi, daje nam do wykonania zadanie odnalezienia skradzionych instrumentów muzycznych, bez których nie odbędzie się koncert kończący trasę po Ankarii. Na każdym kroku natykamy się na fanów i fanki zespołu, a napotkani bardowie grają i nucą fragmenty ich piosenki.



Jedyne, co działa na minus, to pośpiech, z jakim finalizowano projekt – kolejne łatki poprawiają grę, ale nie zmienia to faktu, że na rynek trafiła nie do końca gotowa produkcja. Na dodatek Cenega miała krytycznie mało czasu na polonizację, co widać bardzo wyraźnie. Od literówek po błędne nazewnictwo – kwiatków jest na razie więcej niż w ogrodzie botanicznym. W momencie ukazania się tego numeru GK być może większość owych problemów stanie się już przeszłością, dlatego nie będziemy pod tym względem zbyt surowi, oceniając superprodukcję studia ASCARON.

*Wszystkie śródtytuły zostały zaczerpnięte z refrenu promocyjnej piosenki autorstwa grupy Blind Guardian. ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Rasowy hack&slash
– Nie stwierdzono

GRAFIKA
+ Doskonałe projekty, świetne wykonanie
– Momentami sztywne animacje

DŹWIĘK
+ Blind Guardian (ale nie tylko)
– Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
+ Wielki świat zachęcający do powrotu
– Nie stwierdzono

OGÓLNIE Za stworzenie [illegible] gry należy [illegible]



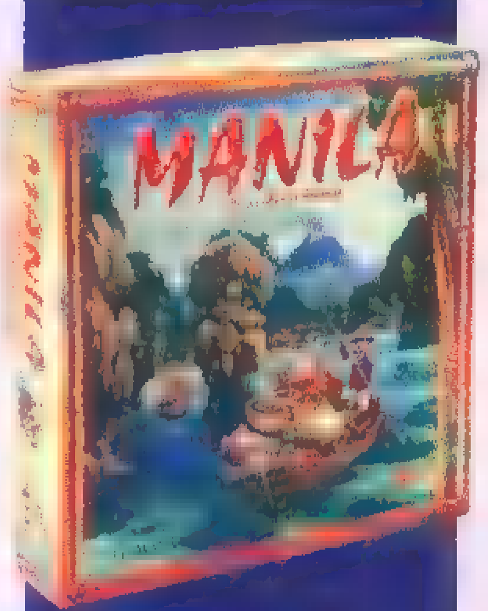
PREMIERA JUŻ JEST



MANILA

Manila – przemytnicy, piraci, olbrzymie fortuny, ale i także ryzyko... Czy podejmiesz wyzwanie?

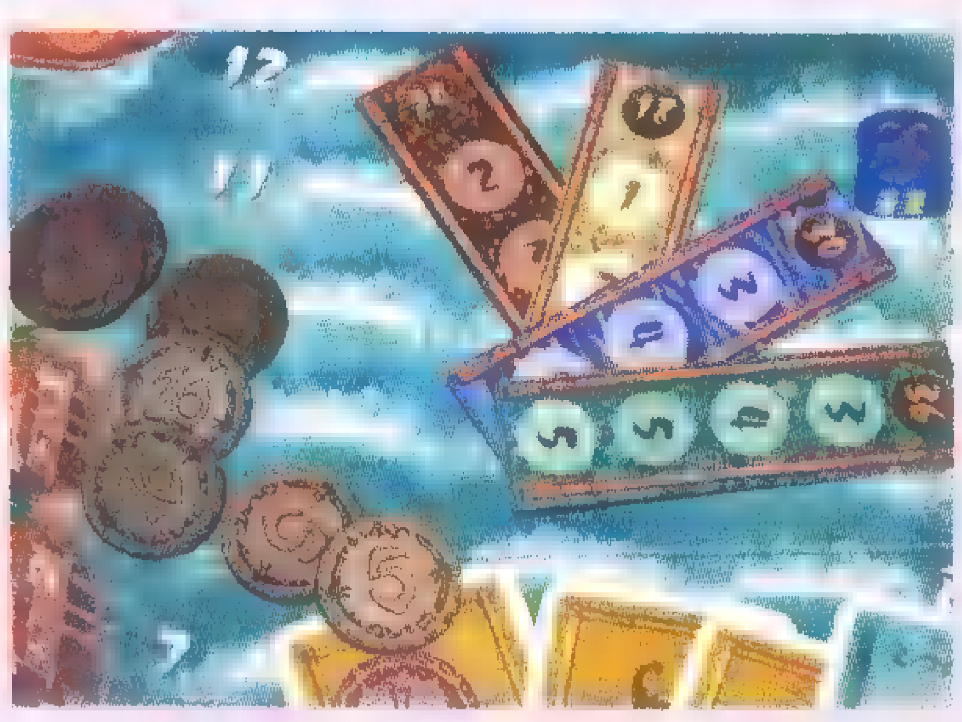
INFO



DYSTRYBUCJA [illegible] Polska
INTERNET [illegible]
CENA [illegible]
LICZBA GRACZY 3-5
WERSJA JĘZYKOWA Polska

Manila długo czekała na swoją szansę. Rozfoliowana, z elementami poukładanymi w przegródkach na wyprasce, nieprędko doczekała się pierwszej rozgrywki. Kiedy siadaliśmy do testowania gier, Owce czy Robaki wygrywały. Gdy ktoś rzucał hasło: „To może zagramy w Manilę", odpowiedź była najczęściej jedna: „To najpierw może w coś innego, a dopiero później w nią". Kończyło się tym, że z braku czasu lądowała z powrotem na półce bez rozegrania choć jednej partii.

W sumie trudno powiedzieć, czemu aż tak nie mogliśmy się zebrać. Może sprawił to wygląd owej gry? Co prawda nie można narzekać na wykonanie. Wszystko wygląda porządnie, pieniądze nie są papierowymi świstkami bądź torem z punktami na planszy, tylko plastikowymi monetami, a pozostałe elementy to drewno i gruby karton. Kiedy dyskutowaliśmy nad tym problemem, pojawiło się określenie: „Bo jest taka... nijaka, ani brzydka, ani ładna". Nie wzbudzała zachwytu, ale i nie odrzucała swym wyglądem.



Wiadomo, że nie samą grafiką człowiek żyje. Zasady są łatwe, bogato ilustrowane przykładami i po jednokrotnym przeczytaniu praktycznie nie trzeba do nich wracać. Okazują się na tyle proste, że po pierwszej turze wszystko staje się jasne i reszta rozgrywki toczy się już gładko.

No i zagraliśmy. Raz. Potem drugi i wstaliśmy od stołu, jak zaczęło świtać. Manila wciągnęła nas niesamowicie. Proste zasady i szybka akcja nie pozwalały nam się nudzić. Krótki czas oczekiwania na swoją kolej, wiele możliwości i element losowy, który bardzo urozmaicał rozgrywkę, spowodowały, że nikt nie przysypiał przy stole.

Jeśli się zastanowić nad tym troszkę bardziej, Manila podobna jest do wyścigów konnych, tyle że tutaj zamiast zwierząt mamy łodzie z ładunkiem. Nigdy nie możemy mieć pewności, która bezpiecznie zawinie do portu, nawet mimo przewagi, jaką co poniektóre posiadają na starcie. Dlatego też, rozmieszczając naszych pomocników na planszy, musimy uwzględnić, że los bywa złośliwy i zainwestowane pieniądze przepadną. Oczywiście, naszemu szczęściu możemy troszkę pomóc, co prawda w niewielkim stopniu, ale zawsze. Niestety, czasami musimy się starannie zastanowić, czy nasza interwencja przypadkiem nie spowoduje, iż przeciwnik również na tym skorzysta, a tym samym wysunie się na prowadzenie...

Momenty, gdy musimy licytować przywilej bycia kapitanem portu, czasami stają się bardzo emocjonujące. Z jednej strony mamy duży wpływ na wygląd danej tury, z drugiej musimy się liczyć z dużymi wydatkami. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że nigdy nie jesteśmy pewni, czy dana inwestycja nam się zwróci.

Z pełną świadomością nie opisywałem tutaj szczegółów rozgrywki. Jako że zasady są dostępne w postaci „instrukcji filmowych" na



www.krainaplanszowek.pl, każdy może się z nimi zapoznać. Tak naprawdę niewiele powiedzą one o emocjach, jakie towarzyszą turom. Widok, iż łódź, która miała nam przynieść spore profity, wpada w łapska piratów, potrafi podnieść ciśnienie, szczególnie kiedy zainwestowaliśmy w tę wyprawę ostatnie pieniądze. Dawno nie grałem w grę, w której obserwacja wyników rzutu kostkami wywoływałaby takie napięcie. Tu raczej nikt nie zastanawia się zbyt długo nad swoim ruchem, gdyż każdy chce jak najprędzej zobaczyć efekty swoich działań.

Bardzo ciekawą zasadą jest to, że gdy stracimy wszystkie pieniądze, nie odpadamy z gry, ale możemy dalej wykonywać swoje ruchy, jako „pasażer na gapę", za darmo – do czasu poprawy stanu naszych finansów. To dobre rozwiązanie, gdyż pozwala podejmować większe ryzyko, nie zmusza graczy do asekuranckiego stylu, by nie odpaść zbyt wcześnie.

Już teraz wiem, czemu na pudełku widnieje wyszczególnienie nagród i wyróżnień, jakie otrzymała Manila. Gra w pełni na nie zasługuje. Teraz już nie pozwolę leżeć jej bezczynnie na półce: jest naprawdę bardzo dobra i często zagości na naszych stolach. ■ **MARSH**

WERDYKT

OGÓLNIE No risk no fun



NOWOŚCI Z MANTY

Odtwarzacz z DivX HD, głośniki i pendrive

DVD056 HD
www.manta.com.pl



Pierwszy w Polsce odtwarzacz z certyfikatem DivX HD to jeden z najbardziej zaawansowanych technologicznie modeli na naszym rynku! Prezentowane urządzenie może odtwarzać pliki w formacie DivX HD 720p. Na potrzeby niniejszego sprzętu Manta zaprojektowała specjalny układ o wielkiej mocy, który ma zapewnić płynne odtwarzanie „formatu przyszłości". Standardowo już, wraz z upływem czasu, producent będzie udostępniał nowsze wersje oprogramowania. DVD056 HD w połączeniu z telewizorem HD przeniesie każdego widza w nowy wymiar kina. To wszechstronne urządzenie zamknięto w bardzo stylowej, minimalistycznej, czarnej obudowie. Znajdziemy w niej czytnik kart pamięci (SD, MS, MMC) oraz port USB 2.0, pozwalający podpiąć do odtwarzacza przenośny dysk lub „empetrójkę". DVD056 HD wyświetla 32 rodzaje napisów w ośmiu językach, dysponuje czterostopniowym przybliżaniem obrazu, ponadto może udostępniać film w przyspieszonym lub zwolnionym tempie. Obsługiwana rozdzielczość obrazu to 4:3 i 16:9, zaś systemy TV to PAL, NTSC oraz MULTI TV. I co najważniejsze, niemal każdy jest w stanie zafundować sobie tę technologiczną rewolucję w domu, wykładając zaledwie 300 zł!

Główne cechy
Obsługiwane formaty: MPEG4/DivX/XviD/DVD/SVCD/VCD/CD/MP3/Kodak/Picture/Photo CD • Odtwarza: DivX HD 720p, DivX 3.11/4.02/5.02/5.03/5.05 oraz późniejsze, XviD • Obsługiwane systemy TV: PAL/NTSC/MULTI TV • Czytnik kart pamięci I port USB • Odtwarzanie przyspieszone oraz w zwolnionym tempie • Funkcja programowania kolejności odtwarzania • Pilot • Wyświetla 32 rodzaje napisów w 8-miu językach • Czterokrotny zoom • Tryby obrazu 4:3 & 16:9, Up-scalling 1080p • Progressive Scan • Wyjścia: Component video, Composite video, S-Video, SPDIF Coaxial audio, 5.1CH Surround Sound Output • HDMI (Ver.1.1, Up scalling do 1080i)

MM200 Blueled II
www.manta.com.pl

Co zrobić, gdy w pokoju brak miejsca na porządny zestaw głośnikowy 5.1 albo nie potrzebujemy dużych głośników, bo np. posiadamy tylko laptopa i cenimy sobie mobilność? Wtedy trzeba szukać czegoś mniejszego i nadającego się do transportu. Taki właśnie jest model MM200 Blueled II. Manta produkuje głośniki od wielu lat, niniejsze zaś to najlepszy dowód, iż firma uwzględnia różne potrzeby posiadaczy laptopów. Przedstawiany zestaw składa się z dwóch dwukanałowych głośników o łącznej mocy 12W. Posiadają one wejście słuchawkowe, a dzięki swym niewielkim rozmiarom (przede wszystkim szerokości) nie zajmą dużo miejsca, gdy zechcemy je przetransportować.



Główne cechy
Pasmo przenoszenia: 250Hz - 18kHz • P.M.P.O. - 200 W / Ekranowanie • Moc wyjściowa (rms): 4 x 3 W • Wejście słuchawkowe • Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania • Dioda kontrolna zasilania • Wymiary: 22x7x 6,5cm • Dwukanałowy wzmacniacz stereo

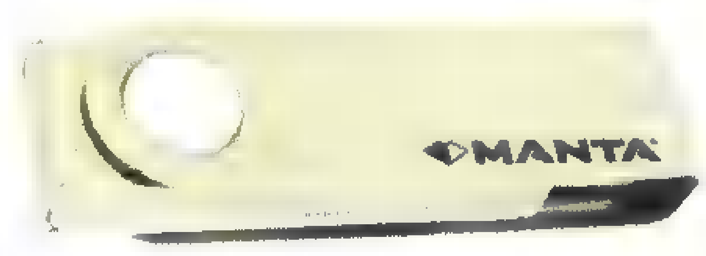
MM200 Blueled I
www.manta.com.pl



Opisywany model ma takie same parametry jak nowsza wersja, MM200 Blueled II, w tym dwukanałowy wzmacniacz stereo – gwarantujący najwyższą jakość dźwięku. Dlaczego więc sięgnąć akurat po te, a nie po „nowsze" głośniki? Są one trochę większe, masywniejsze i o wiele lepiej nadają się do komputerów stacjonarnych. Mają również inny, bardziej klasyczny wygląd i powinny przypaść do gustu osobom ceniącym sobie funkcjonalność połączoną z estetyką. Tak więc, jeśli z różnych względów poszukujecie akurat głośników bez subwoofera, powinniście zainteresować się właśnie MM200 Blueled I.

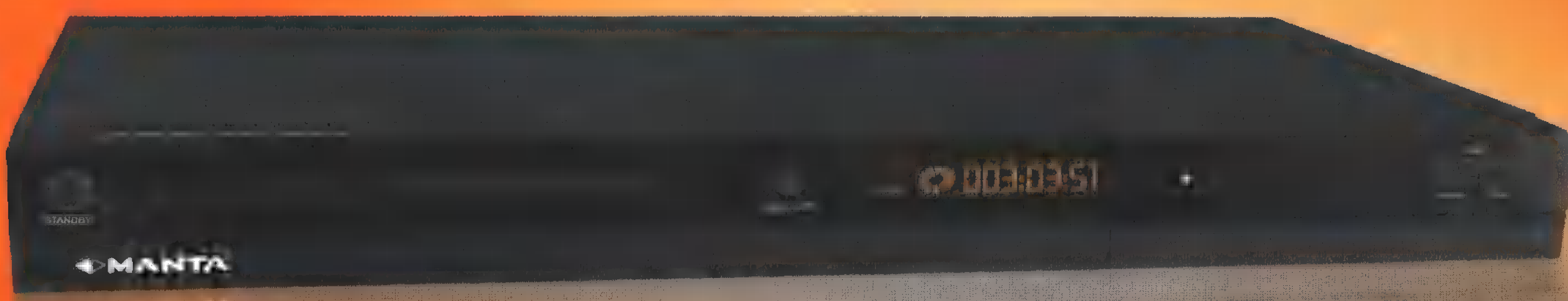
Główne cechy
Pasmo przenoszenia: 250Hz - 18kHz • P.M.P.O. - 200 W / Ekranowanie • Wejście słuchawkowe • Moc wyjściowa (rms): 4 x 3 W • Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania • Dioda kontrolna zasilania • Wymiary: 20x14x8cm • Dwukanałowy wzmacniacz stereo

MFP01 PENDRIVE 2 GB FINGERPRINT SECURITY
www.manta.com.pl



W poprzednim numerze pisaliśmy o bardzo pomysłowym produkcie Manty, czyli o „bezpiecznej obudowie" na dysk (z czytnikiem linii papilarnych). Najwyraźniej ten sposób zabezpieczania danych przypadł do gustu wielu użytkownikom, bo firma poszła o krok dalej. Ich najnowszy produkt to pendrive o pojemności 2 GB, identycznie zabezpieczony. Aby dostać się do danych zapisanych na przenośnej pamięci, trzeba przejść proces weryfikacji linii papilarnych. Ów jakże przydatny oraz funkcjonalny gadżet, do którego chyba nie trzeba nikogo specjalnie przekonywać, ma jeszcze jedną olbrzymią zaletę. Wytrzymała metalowa obudowa chroni nie tylko elektroniczny system dostępu do danych, ale również samą pamięć. Dzięki temu MFP01 jest o wiele wytrzymalszy od przeciętnych pendrive'ów, które często doznają mechanicznych uszkodzeń.

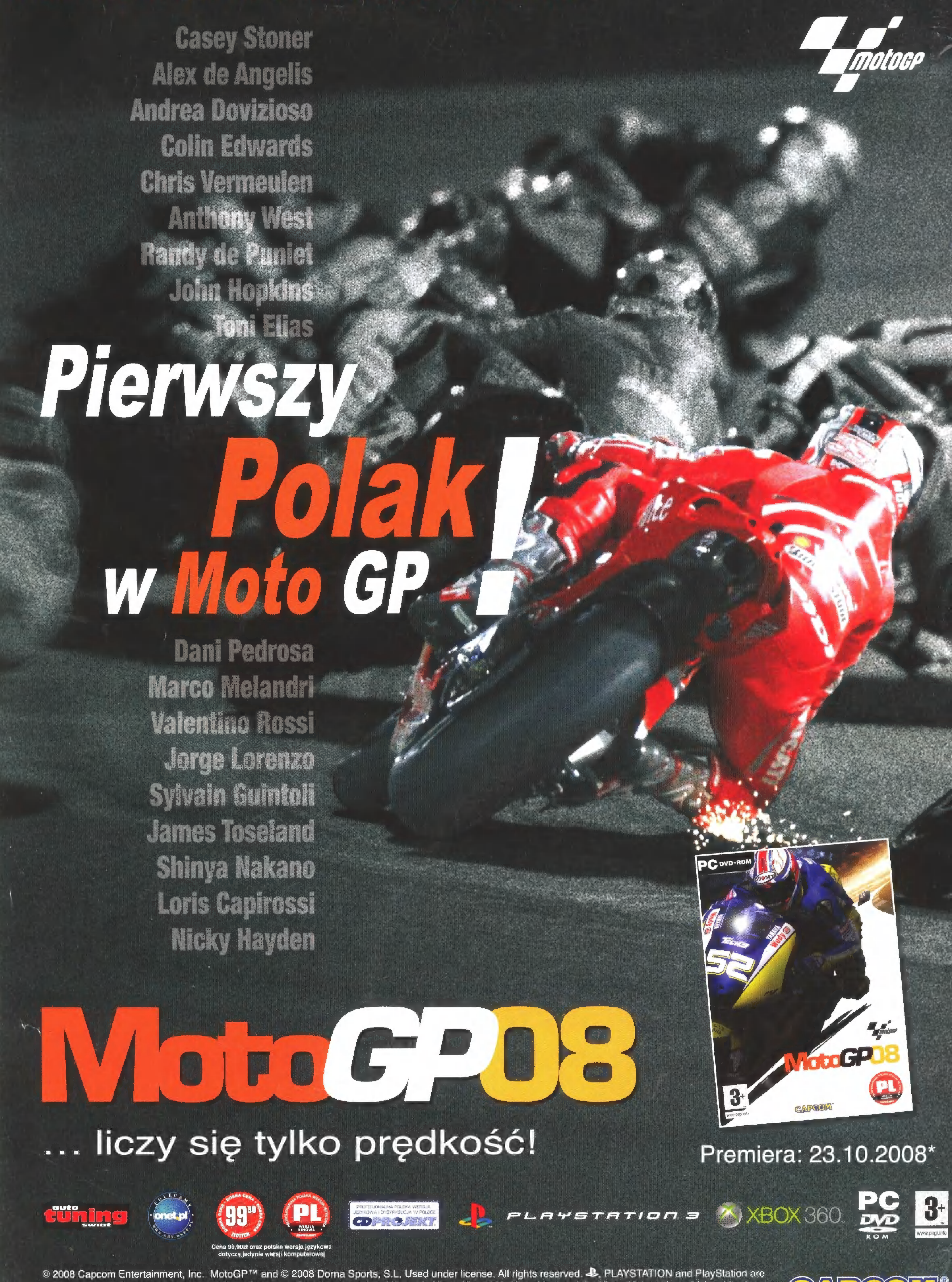
Główne cechy
Pendrive z czytnikiem linii papilarnych • Pojemność: 2 GB • Metalowa obudowa • Waga: 50g • Rozsuwana konstrukcja


MANTA

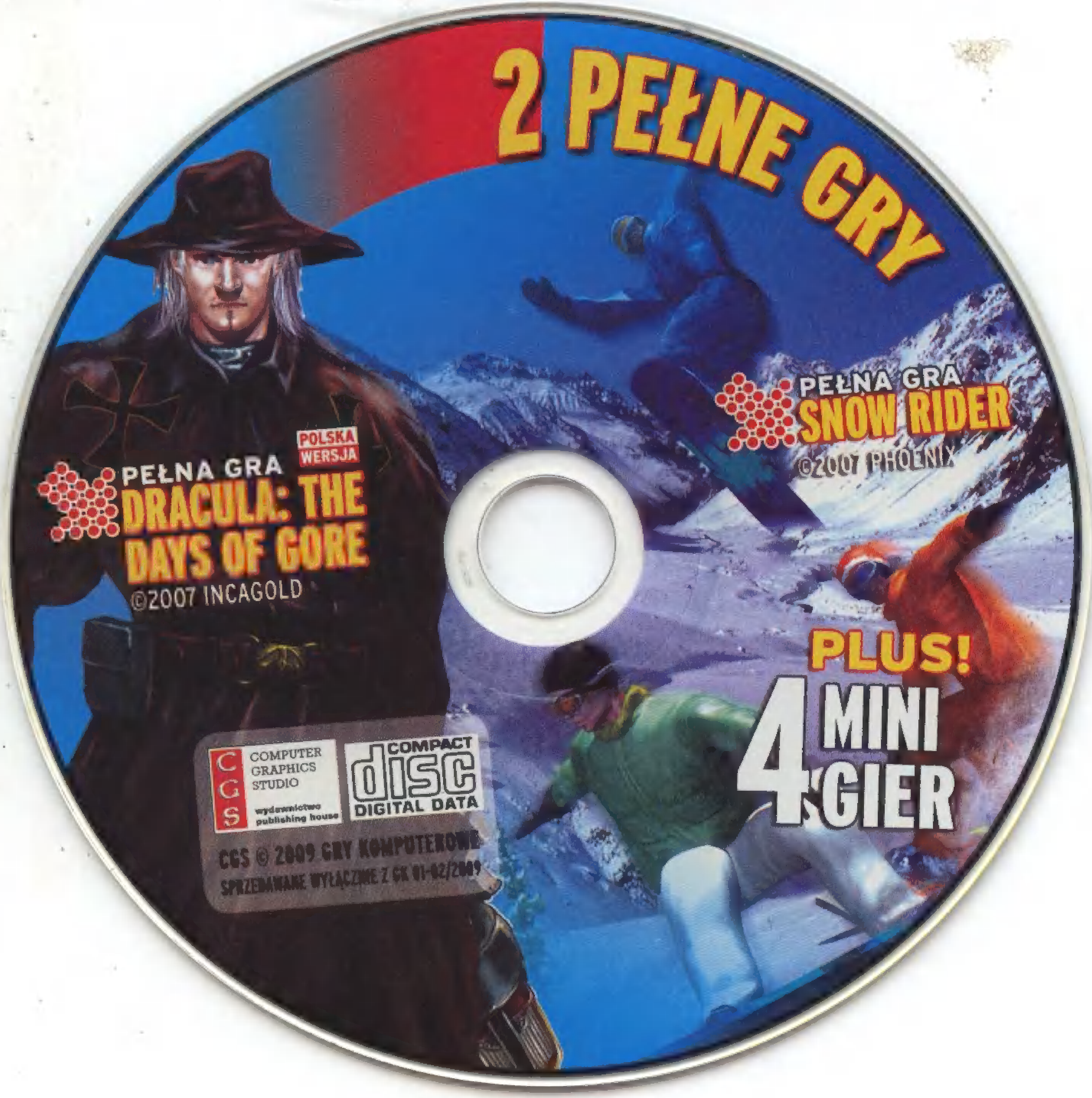


Mistral®
Mobilne technologie
www.mistral-rtv.pl • www.mistral-tech.pl
Infolinia: 091 483 73 73
19" LCD TV z wbudowanym odtwarzaczem DVD i funkcją monitora. W zestawie z pilotem.
NOWOŚĆ!
Wkrótce dostawa!
LTV 19CD06
15" LCD TV z wbudowanym odtwarzaczem DVD i funkcją monitora. W zestawie z pilotem.
LTV 15CD03
9" telewizor z ekranem LCD TFT i wbudowanym akumulatorem. W zestawie z pilotem.
TFT 910
Przenośny 10,2" odtwarzacz DVD z wbudowanym tunerem TV oraz czytnikiem kart SD / MMS i łączem USB. W zestawie z pilotem i akumulatorem.
PDVD 10610HD
BDT 125J
Przenośny odtwarzacz DVD / CD / MP3 z wbudowanym ekranem LCD 7", tunerem TV PAL oraz czytnikiem kart SD / MMC i łączem USB. Radio stereo. Zestaw z pilotem.
Przenośny 7" odtwarzacz DVD z wbudowanym tunerem TV. W zestawie z pilotem i akumulatorem.
PDVD 105HDATV
Przenośny odtwarzacz DVD / CD / MP3 z wbudowanym ekranem LCD 7" oraz czytnikiem kart SD / MMC i łączem USB. Radio stereo. Zestaw z pilotem.
BDU 125J
BBU 139C
Przenośny odtwarzacz CD / MP3 z czytnikiem kart SD / MMC i łączem USB. Radio stereo.


PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII
KONSOLE GRY AKCESORIA
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
PLAYSTATION 3
XBOX 360
grand theft auto IV
229,-
grand theft spring
MADGAMES CITY
CZYNNE
pon.-pt. 10-18
sob.- 10-14
FULL OFERTA WWW I TEL
VESNA
al.niepodległości 177 02-555 warszawa
tel kom. 0 503 624 692
tel/fax [022] 498 99 93
mad games
WWW.MADGAMES.PL



*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.


2 PEŁNE GRY
PEŁNA GRA
SNOW RIDER
©2007 PHOENIX
POLSKA WERSJA
PEŁNA GRA
DRACULA: THE DAYS OF GORE
©2007 INCAGOLD
PLUS!
4 MINI GIER
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house
COMPACT disc DIGITAL DATA
CGS © 2009 GRY KOMPUTEROWE
SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE Z GK 01-02/2009